COMMODORE VILÁG • Nr. 50. • VI. évfolyam • 1994/11. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COV

Commodore Világ

Nr. 50.
VI.évfolyam •1994/11.
ISSN 0866-0808
Lap és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

EMPIRE



THUNDERHAWK

ULTIMA SOROZAT

SCAPEGHOST



DOOM II.



PHANTASIE III.

PINBALL PHANTASIES

SABRE TEAM



FS4 SCENERY DESIGNER



52 oldalas bővített, jubileumi szám

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!

Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű, igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban. Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címén, 1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvéttel. Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon. Kapható november végétől a Valhalla Páholy könyvesbolthálózatában, az 576Kbyte boltjaiban, valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban kapható program ára most csak: **999 Ft.**

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80
Polaroid Centrum



CoV 50

Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/11.szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Never Liked Uno demo (Amiga)
Összeállították: Én és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
NEWS rovat: Négyesi Károly (ChX)
Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhaszn. rovat: Köszö József (JOE)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Külső munkatársak:
Bors Péter
Hanula Zsolt (HANCU)
Hatvágner Attila (HATI)
Sersovszky Gergely (SERSÖ)
Paksi Gábor (Ggab)
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HÍRKER** Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
Szűcs Software, Budapest, VIII. Somogyi Béla út 8. I/3.
ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
KORALL Kft., Tatabánya, Vörösmarty u.44/A.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.14/A.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.
RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Dombrádi Olivér

A CoV 51. száma december közepén jelenik meg

Tartalomjegyzék

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Pápa Richárd, Vác (Nr.940011378)
Szászfai Zoltán, Miskolc (Nr.940011032)
Féth Gábor, Nagynyárád (Nr.940010511)
Inges János, Jászberény (Nr.940010167)
Szuly Kristóf, Bp.VI. (Nr.940020265)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van, itt van Mari néni CoV 50-ét maga méri... Tizér' szálát... Csak egy husszas ez a csomag...
...cseng a fülünkbe a nagy hangzavar az Örs vezér téri aluljáróból. Igen-igen, már rikkancsok is árulják a CoV-ot, ennek jelen sorok írója volt a tanúja. Persze egy kiadónak az üzlet, ha árulják a lapját, csak itt az volt a bökkenő, hogy a T.hölgy nem azok közé tartozott, akikkel nekünk szerződésünk van. Érdekes módon abban a pillanatban 5 méterrel arrébb tette vadászterületét, mihelyt faggatni kezdtük, ugyan árulja má' el, honnan van neki az a 10-20 példány.

Getto maestro a minap a Getto Világból fedezett fel egy kupacot a Nyugati Pu. egyik újságos standján. Ez azért érdekes, mert az a Különszám ki sem került az újságárusokhoz, csak pár számítástechnikai üzlet és könyvesbolt kapott korlátozott példányszámban. Itt már semmi sem jó. Néhány éve még azon háborogtunk, hogy sehol sem lehet kapni a CoV-ot, most meg az a bajunk, hogy mindenki azt árulja.

Ezt a kitérőt csak azért tettük, mert bízunk benne, hogy ez a névváltozás zökkenőmentes lesz, hiszen az elmúlt 5 évben szinte mindenkinek a nyelvére ragadt a 'KOV' kifejezés, legyen az KOV-ács Mari néni az újságárus, KOV-alcsik Titusz főtörzsőrmester, KOV-anek Artúr tanár úr, vagy Szása Alejnyi-KOV pénzmosó.

Mielőtt azonban bájcsevegnénk egy picit az 1995-ös esztendőről, váltsunk pár szót arról is, miért kellett 30 Ft-tal megint mélyebbre nyúlni a zsebetekben. Az 50-es szám már önmagában jubileumra adott okot, s ha ehhez még azt is hozzátesszük, hogy lapunk 5 éves, akkor duplán jubilálunk **(Hogy jön ide egy csésze kávé? — CoVboy).**

Ezért úgy gondoltuk erre az alkalomra vastagabb újság dukál. Ugyancsak szembetűnő változás, néhány színes oldal is lapul az újságban. Több oka is van annak, hogy miért csak ennyi. Először is az, hogy ha nem felejtettétek volna el, az előfizetők 99 Ft-ért fizethették elő lapunkat, őket nem kívántuk volna olyan levelekkel terhelni, hogy: *"Tisztelt előfizetőnk, sajnálattal közöljük... a mellékelt csekken kérjük befizetni... stb."*, vagyis mi is csak abból tudunk gazdálkodni ami van. A másik ok: lapunk eddig sem a szép színes designnal aratta népszerűségét. Ezért most is arra törekedtünk, hogy a lehetőségekhez mérten, és az olvashatóság határán belül minél több információt adjunk olvasóinknak. Reméljük ezt mindenki meg fogja érteni.

S, hogy mit is találtok a jubileumi számban? Elég, ha csak a tartalomjegyzékre pillantotok. Nézzük sorjában **(vigyázz, mert mindjárt rád esik a reszelő is — CoVboy)**. Végre elkészült a sokak által várt interjúsorozat első része, a kalózkodás témájában. Elnézést, ha hosszabbra sikeredett volna a kelleténél, de nem akartunk belőle vágni. A *NEWS* rovat élén új (nekünk régi) ember áll, *ChX* személyében, reméljük, hogy a *NEWS* minősége nagyságrendeket javul a továbbiakban, különösen ha figyelembe vesszük az ezentúl állandó jellegű színes kiegészítő oldalakat is. A C64-esek részéről morgó leveleket kaptunk, miért csak ilyen MIX-eket közlünk a jó öregre, hiszen még mindig rengeteg anyag van, amiről sehol sem jelent meg leírás. O.K. A *Hancu/Hati* párost szigorú sörelvonási szankciókkal fenyegettük meg, ha nem produkálnak valamit, ezért aztán megijedtek. A kérdőívek feldolgozása alapján már megállapítottuk, hogy a felhasználói rovatoknak igen jó a népszerűségük.

Bízunk benne, hogy a 3 géptípusra közölt rovatok ezúttal is olyan információkat tartalmaznak, melyek értékesek minden nem csak játszani vágyó számára.

És akkor az egyebekről **(Bácsika tanulj meg magyarul. Egyebekről nem lehet szó, maximum egy ebről, vagy ebekről — CoVboy)**:

PC-s játékok

A könyv első kötete a *ComputerBooks Kft.* gondozásában jelent meg 1992-ben. Teljesen elfogyott, utánnyomást a kiadó nem tervez.

PC-s játékok 2.

A könyv első kiadása teljesen elfogyott, utánnyomás alatt áll, ezért plusz 1-2 hét türelmét kérjük mindazoknak, akik most rendelik meg. Fogyasztói ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft.

PC-s játékok 3.

Terveink szerint tavasszal fog megjelenni. Az újságban időben fogunk szólni róla.

Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja

Végre megjelent! Egyedülálló kötet a hazai számítógépes könyv-kínálatban. Több ezer apró ötlet, cheat, POKE, tipp, kód stb. betűrendben *C64-re, Amigára, PC-re* és konzolokra (*Sega Master System, Sega Game Gear, Nintendo, Super Nintendo, Atari Lynx, PC Engine* hogy csak a legfontosabbakat említsük). Fogyasztói ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft.

CoV Évkönyv'95

Micsoda meglepő fordulat. A címe **Computer Világ Évkönyv'95**. Ettől persze a tartalom olyan mint eddig. A könyv ára a boltokban 598,- Ft lesz, akik az újságba befűzött csekken előfizetnek a könyvre, 100,- Ft kedvezményt kapnak. Nekik csak 498,- Ft-ot kell fizetniük. További 100,- Ft kedvezményt biztosítunk azoknak, akik a '93/94-es és a '95-ös Évkönyvet együtt rendelik meg. Nekik 1.047 helyett 847,- Ft-ot kell fizetni. Ezzel egyidejűleg megszűnik a '92-es és '93/94-es Évkönyvek együttes megrendelési kedvezménye, a továbbiakban a '92-es Évkönyv 398,- Ft helyett 298,- Ft-ért, a '93/94-es Évkönyv pedig 449,- Ft helyett változatlanul 398,- Ft-ért rendelhető meg.

CoV Archive Disk

Már cseverésztünk régebben arról, hogy lemezen kiadnánk azoknak a kiadványoknak a szöveganyagát, amelyek már nem kaphatók és utánnyomást sem tervezünk belőlük. Nos, terveink szerint a lemezes archívum felölelné a CoV 1-16 lapokban, valamint a '91-es Évkönyvben és a PC-s játékok 1. c. könyvben megjelent teljes szöveganyagot. A gyűjteményes kiadás csak PC formátumban jelenik meg HD-s lemezeken. A részletekről legközelebb szólunk.

Computer Karácsony'94

Igeeen! Lesz ***Computer Karácsony***, december 10/11-én, ott ahol tavaly, a *Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székházában (Bp. VIII. Puskin u.4.)*. Sok kérdés érkezett felénk ez ügyben, meg arról is sokan érdeklődtetek, hogy most lesz börze vagy nem lesz börze. Nos, börze lesz, de annak a szellemében, hogy az asztaloknál csak Public Domain játékok, demok, nem copyright-os zenék, grafikák és shareware programok másolhatók. A rendezvényen jelen lévő cégek akciós áron árulnak majd pl. CD-ket, illetve óriási shareware program-választékból válogathattok. A nagyteremben szombaton délután 2-kor érdekes fórum várható, melyen tervek szerint jelen lesz az összes olyan hivatal képviselője, aki érintett a kalózprogramok, és az illegális másolás visszaszorításáért folytatott harcban. Erre mindenképpen érdemes eljönni, talán végre választ kaphat mindenki a nyitottan maradt kérdésekre. Természetesen mi is ott leszünk, fent az I. emeleten a II. emeleti lépcsőfeljáró mellett (ahol tavaly voltunk). A hagyományokhoz méltóan ismét hatalmas leértékelések várhatóak. Kedvezményes újság-, könyv- és programvásárt tartunk (korlátozott példányszámban lehet majd pl. venni CoV 7-et és CoV 8-at is), megint lesz pólóvásár, s terveink szerint az új Évkönyv és a CoV 51-es száma is itt lesz először kapható.

Találkozhatsz velünk tehát december 10/11-én a Computer Karácsony rendezvényen.

A CoV 1995 évi előfizetése

Ismét eltelt egy év, és megint meghirdethetjük már hagyományossá vált előfizetési akciónkat.

Mindenekelőtt megragadjuk az alkalmat, hogy köszönetet mondjunk annak a mintegy 2 ezer olvasónknak, aki bizalmat fektetett belénk, és előfizetett a CoV 1994 évi számaira. Ők — ahogy az az előző évek során is volt — most sem jártak rosszul, még azok is megkapják a mostani jubileumi és a következő bővített ünnepi számunkat, akik 99 Ft-ért fizettek elő a lapra. A bizalom tehát kölcsönös volt.

Már tavaly is kitértünk arra a tényre, hogy nincs lehetőségünk személyre szóló külön kívánságok teljesítésére, vagyis nem tervezzük az előfizetett példányok ajánlott küldeményként való postázását, sem a belül bélelt buborékos borítékok felhasználását, hiszen akkor nem nagyon tudnánk kedvezőbb árat ajánlani a fogyasztói árnál.

Mit ajánl a CoV 1995-re? Nos az, hogy a *Commodore Világ*ból —> *Computer Világ* lesz ez csupán technikai jellegű dolog. Nem új lappal jövünk ki a piacra, ezt is jelezzük azzal, hogy a sorszámozás és az évfolyam számozás megmarad, tehát januárban jelenik meg a CoV 52. Szeretnénk megnyugtatni a Commodore tulajdonosokat, hogy nem leszünk csak PC-s lap, továbbra is megmaradnak a már jól ismert rovatok, a Plus/4 kivételével. A Plus/4-es csillaga leáldozott, ezt a tényt el kell fogadni. Továbbra is lesz 64 és Amiga news a PC news mellett, már ha lesz miről írni. Ezt *ChX* fogja elkövetni. Lesznek leírások C64-re és Amigára is, nem csak PC-re. **Itt szeretnénk egy fontos bejelentést is tenni, hosszú hallgatás után ismét visszatér a játékleírások színpadára CoVboy, oly nagy alkotások mestere, mint pl.** *Monkey Island I., Fish* **hogy csak egy-kettőt említsünk**. Az Elsősegély is változatlan formában folytatódik. Az egyedüli változás ami egy kicsit a PC felé billenti a mérleget, az a felhasználói információk terén várható. Külön rovatot szentelünk pl. a hangkártyáknak, külön a video-kártyáknak, lesz egy alapozó PC assembly tanfolyam a C64 coder szemével, s persze lesz programozástechnika is. Az új stáb most áll össze, a *DADA / DoT / Psycho / Bryan / Doki / George / NAFA / Csibra / Tarby* nevekkel fémjelzett PC felhasználói témában megjelenő cikkek remélhetőleg hónapról-hónapra azt a szakmai szintet fogják nyújtani, ami megfelel az olvasók elvárásainak. A 64 felhasználói rovatot továbbra is *JOE*, az Amiga felh. rovatot pedig *CSIKA* vezeti. Rovatot indítunk a *Microsoft Home* sorozat egyes részeinek bemutatására, ezt *Dino* fogja vezetni. No és persze majd elfelejtettük, az egészre a fűszert *Getto* fogja rászórni, ha nem is minden alkalommal, de lesz képregény, viszont minden hónapban lesz CoVboy posta 1995-ben.

Minden kertelés nélkül, az 1995 évi előfizetési díj:

1.908,- Ft

Ennyi szerepel az egyik csekken is. Ez ismét több, mint tavaly volt, mielőtt bárki elővenne egy számológépet, eláruljuk, hogy pontosan 159,- Ft-ra jön ki 1 szám. Ha nem akarod meghallgatni az érveléseinket, akkor máris kivághatod a csekket és elmehetsz a postára, vagy egy OTP-be, mert ha ezt csak december 28-án teszed meg, könnyen lehet, hogy később kapod meg a januári számot.

Az érvelések:

- 1995. januártól újabb kedves kis szeretetcsomaggal lep meg minket a Hírlapterjesztést végző HÍRKER Rt., valamint NH Rt. Elküldték jövő évi ajánlatukat melyből az derült ki, hogy az eddigi fix sávos terjesztői jutalékrendszert átdolgozták. Az új rendszer példányszámfüggő, és az a lényege, hogy azok járnak jövőre a legrosszabbul, akiknek az eladott példányszámuk országos szinten nem éri el a kb. 20 ezret. Az alap jutalék ez esetben 45 %. A legjobb jutalék azokra a lapokra jár, amelyből 150 ezer elmegy igazgatóságonként. Ott csak 30 %-ot vesznek le a fogy. árból. Nos ehhez még hozzájön a remittenda kezelési díj (2 %), vidékre a szállítási költség (4 %). Az ÁFA-t is emelik januártól, csak még senki sem tudja 10 %-ról mennyire. A 70 %-os energia áremelés begyűrűzik mind a papírárak, mind a nyomdai műveletek terén... és folytathatnánk. Szóval ezt az irdatlan terjesztői jutalékot csak úgy tudjuk ellensúlyozni, ha postai szinten jelentős áremelést hajtunk végre. A lap 1995 évi végleges fogyasztói ára még nem alakult ki, de minimum 40 Ft differencia lesz az előfizetési ár és a fogyasztói ár között, tehát éves szinten ismét mintegy 500 Ft megspórolható.
- Lehetőség van a féléves és az éves előfizetésre is, de a kedvezmény mértéke is csökken, a féléves előfizetési díj: 1.014,- Ft, a negyedéves pedig 507,- Ft.
- Ismét lesz őrült sorsolás, az 1995 évre teljes évre előfizetők között egy 386DX40-es számítógépkonfigurációt sorsolunk ki, ezen túl az összes előfizető között joystickek, zsebszámológépek, pólóingek, mágneslemezek is kisorsolásra kerülnek.

Most már mehetsz feladni a csekket, csak egyről ne feledkezz meg. Ha van azonosítószámod, azt írd rá a csekk hátoldalára. Köszönjük!

Jaj a software-kalózoknak!

Abból a halom levélből, amit a kalóz témában kaptunk az derült ki, hogy már alig várjátok az illetékesekkel készült interjúk közlését. Ne is szaporítsuk tovább a szót.

Elsőként felkerestük a *BRFK Gazdaságvédelmi Osztály* 2. alosztályvezetőjét, ahol *Kulka György* alezredes válaszolt a CoV kérdéseire.

KGY: Elöljáróban szeretném elmondani, hogy a rendőrség a '93-ban életbe lépett új törvény előírásait alkalmazza. A BTk. módosításával két alapvető bűncselekmény típust ír elő a törvény. Az egyik a BIRTOKLÁS, amelynek esete pl. akkor áll fenn, ha valaki egy szerző — nevezetesen egy író — művét nyomtatásban közli, vagy annak bármilyen részét, részletét engedély nélkül felhasználja. A másik a SZERZŐI- ÉS SZOMSZÉDOS JOGOK MEGSÉRTÉSE. A törvény értelmezése szerint bárki, aki más szellemi termékén fennálló jog megsértésével vagyoni hátrányt okoz, az bűncselekményt követ el és 2-5 évig terjedő szabadságvesztéssel, pénzbírsággal illetve közhasznú munkával sújtható.

CoV: Van-e felügyelete az ilyen tevékenységet végzőknek, gyakorlatilag ki és milyen módon indíthat eljárást az/azok ellen, akik számítógépes — elsősorban játék- — programokat sokszorosítanak, és árusítanak engedély nélkül?

KGY: Szerintem felügyelete nincs. Itt egyetlen dolog van, a Szerzői- és szomszédos jogok megsértése, a Büntető Törvénykönyv alapján. Mi ennek alapján dolgozunk és ezt hajtjuk végre. Eljárást indíthat elsősorban a sértett fél, akinek vagyoni hátrányt okoztak. Ő feljelentéssel élhet a területileg illetékes rendőrkapitányságon. A rendőrség hivatalból indíthat eljárást, ha ilyen jellegű információ a tudomására jut. Bárki feljelentéssel élhet ebben a témában. A rendőri vizsgálat a büntetőeljárás keretében először is felderít. Ha megvalósult a bűncselekmény, akkor nyomozás elrendelésével, ha nem valósult meg — vagy nem tudni még, hogy megvalósult-e —, akkor alapjaiban vizsgáljuk, hogy bűncselekmény van-e vagy nincs, s ennek alapján indítjuk meg a büntetőeljárást.

CoV: Mennyiben vétkesek a kalózoknak hirdetési felületet biztosítók? Büntethető-e, vagy büntethető lesz-e az a média, aki ilyen tevékenységet végzőt/végzőket hirdet, és van/lesz-e jogosítványa arra, hogy meg is győződjön arról, az adott reklám-megrendelő cég, vagy apróhirdetést feladó magánszemély rendelkezik-e az adott szoftver(ek) másolásához/forgalmazásához szükséges jogokkal?

KGY: A hirdető pénzért mindent felvállalhat, nem kötelessége vizsgálni annak a tartalmát, éppen ezért bármi ami meg van hirdetve, az újság hirdetheti. Hirdettek már olyan munkát, ami nem létezik, de attól még az a hirdetés él és valós, pénzért mindenki hirdethet, aki akar. Ezzel önmagában nincs gond. Ebből következik a válasz a második kérdésre, vagyis nem büntethető a média, mert ilyen hirdetést közölt. A médiát biztosítónak nincs jogosítványa arra, hogy a hirdetés tartalmáról meggyőződjön. Az apróhirdetést feladó magánszemélyekkel kapcsolatban szeretném megjegyezni, hogy amennyiben ilyen tevékenységről van szó és tisztázásra kerül, hogy ki áll a hirdetés mögött, vagyis bebizonyosodik, hogy a hirdetés feladója követi el a bűncselekményt, a rendőrség hivatalosan kezdeményezheti ellene a büntetőeljárást. Volt nekünk egy ilyen ügyünk, pl. postafiók hirdetésre lehetett rendelni pornókazettákat. Ellene büntetőeljárás keretében jártunk el, nem azért mert hirdetett, hanem azért, mert másolta a kazettákat, és engedély nélkül forgalomba hozta, vagyis ezzel magával a bűncselekményt megvalósította.

CoV: Eredeti szoftverek kézikönyvében, gyári dobozán olvasható: "Csak saját célra készíthető biztonsági másolat..." Azok, akik ezen a ponton túllépnek milyen mértékben bűnösek? Az elkövetés mértékében van-e/lesz-e szabály, mert véleményünk szerint nem tekinthető azonos elbírálás alá az, aki csak "úgy" lemásolja a programot a barátjának, mint az, aki nyíltan sokszorosítja és pénzért hirdeti. Olyannal is találkoztunk már, aki azt mondta, arra nincs engedélye, hogy a programért pénzt kérjen, ezért csak a másolás munkadíját számolja fel. Ugyancsak ehhez a témához kapcsolódóan: a kalózok többségében olyan játékokat forgalmaznak, mely játékok Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kaphatók, sőt ezen játékok bizonyos százalékát kiadó szoftverház időközben már meg is szűnt. A jogsértés szemszögéből van-e jelentősége ennek a ténynek?

KGY: Egyértelmű a válasz: magáncélra, saját használatra, ha megvette az eredeti programot, készíthet másolatot, de ezt nem adhatja tovább, illetve nem cserélheti, és nem is forgalmazhatja, mert éppen ezzel valósítja meg a bűncselekményt. Nincs megkülönböztetés az elkövetés mértékét illetően. Értelmetlen az összehasonlítás, mert NEM MÁSOLHATJA le a barátjának sem, itt a lényege a dolognak, mert azzal már forgalomba hozta. Helyette kap másikat, s pontosan ezzel követi el a jogsértést, mert akkor már a barátjának is meg kéne venni a programot, és így halmozódik az elmaradt haszon, így keletkezik az eredeti jogosultnál a vagyoni hátrány. Nem szabad! Ez a lényege a dolognak, még a legjobb barátunknak sem másolhatjuk le. Az egy más kérdés, hogy csinálják, de TILOS! Ha a rendőrség ezt tudja bizonyítani, akkor a bűncselekmény megvalósult.

Az, hogy valaki nyíltan sokszorosítja és pénzért hirdeti a programokat, vagy csak úgy lemásolja a barátjától, ebben a jogszabály nem tesz különbséget. Azt majd a bíróság fogja eldönteni, hogy az egyik a kivethető büntetés alacsonyabb, míg a másik egy magasabb szintjét kapja-e. Az előzőekből is kiderült, hogy az nem kibúvás a felelősségrevonás alól, ha valaki a programért nem kér pénzt, csak a másolás munkadíját számolja fel. Mint mondtam, másolni sem lehet. Az sem jelent semmit, hogy az adott program Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kapható. Itt megint arról van szó: ha a kazetta, vagy lemez engedély nélkül került be az országba, akkor csempészet. Ha le van védve, akkor pedig máris megvalósul a Szerzői és szomszédos jogok megsértése, függetlenül attól, hogy Magyarországon kereskedelmi forgalomban van-e vagy sem. Annak sincs jelentősége, hogy az adott szoftverház közben megszűnt-e vagy sem. A szoftvernek van egy tulajdonosa, a készítő. Mondok egy példát: Bartóknak a hozzátartozói is élvezik a Szerzői és szomszédos jogot, mivel átszáll jogutódra. Bizonyára, ha játszák a darabjait, jár utána a jogdíj. Ugyanez vonatkozik erre is.

CoV: Sokan az IBM PC-n futó szoftverekkel, elsősorban felhasználói programokkal való kalózkodást tartják igazán büntetendőnek. Ha azt tekintjük, hogy egy színvonalas — pl. eredeti amerikai — IBM PC-re íródott, hazánkban hivatalosan forgalmazott felhasználói program ára akár 50-100 ezer forint is lehet, természetes dolog, hogy nagy üzleti veszteséget is jelenthet sokaknak, ha valaki csak úgy pl. 1-2 ezer forintért átmásolja a lemezeket, meg mondjuk ugyanennyiért a dokumentációt. Azonban ezt a kategóriát (amely akár 20-30 Megabyte-ot képvisel) semmiképpen nem lehet egy kalap alá venni, pl. a hazánkban már szinte teljesen kihalóban lévő Sinclair Spectrum, vagy Commodore Plus/4-re 1984/85-ben megjelent 8-10 kilobyte méretű játékok illegális sokszorosításával. Ez utóbbi gépekre már hivatalosan szinte sehol nem lehet programokhoz jutni, miközben egyes kereskedőknél a gépek még megvásárolhatók. Ha a jogszabályok az itt említett példa tekintetében nem tesznek különbséget gép-és gép, szoftverméret és szoftverméret között, ugyanolyan mértékben büntethető mindenki?

KGY: A színvonalat nem szabályozza a büntetőjog, az a lényeg hogy védett, vagy nem. Itt a nagy üzleti veszteség az elmaradt haszonra vonatkozik. Üzleti veszteség keletkezik, hogy nem tőle veszik a programot, hanem valahonnan ellopják. Ez bűncselekmény. Ha becsempészik, akkor csempészet. A Szerzői- és szomszédos jogok megsértésével más bűncselekmények is előjöhetnek, ezt úgy hívják, hogy halmazati bűncselekmények. Ilyenkor a másik bűnelkövetésben is vizsgálatot nyer az ügy a büntetőeljárás során, mindezért halmazati büntetést szab ki a bíróság. A kérdésre tehát azt tudom mondani, hogy nincs különbség abban, hogy Plus/4-esre másolnak, vagy PC-re, a lényeg a másolás ténye.

CoV: Vajon azon mikrogépek tulajdonosai, akiknek a gépéhez hazánkban már nem kapható hivatalos kereskedelemben szoftver, a jövőben hogy juthatnak hivatalosan programokhoz, ha nem lesz lehetőségük hirdetések alapján, vagy pl. klubokban beszerezni őket?

KGY: Ennek nincs jelentősége. A 15 éves autóhoz sincs már alkatrész, és még üzemel. Az az egyéni problémája egy Plus/4 tulajdonosnak, hogy ki kell cserélnie jobbra a gépet, nem az, hogy már nem kapok hozzá programot, akkor lopok. Ez nem megoldás.

CoV: Hazánkban művelődési házakban, egyetemeken és egyéb oktatási intézményekben gyakran tartanak számítógépes találkozókat fiatalok számára. Ezeken az ún. "PARTY"-kon résztvevők egymás között csere-berélgetnek programokat. Ezek általában nem gyári dobozos játékok, hanem ki-ki átveszi a másiktól, ami neki nincs meg. Mennyire legális egy ilyen "PARTY" megrendezése, ahol igen nehéz bebizonyítani, hogy az egyik ember a másiknak éppen nem egy Public Domain játékot, hanem egy copyright-os játékot másolt át. Terveznek-e valamilyen szigorító intézkedéseket az ilyen rendezvényekkel szemben?

KGY: Ez bizonyítás kérdése. Másolni nem lehet. A tolvaj persze attól lesz tolvaj, hogy elkapják. Ha nem tudják bizonyítani, akkor nincs gond, de ha ez bizonyítást nyer, akkor ugyanúgy el fognak vele szemben is járni. Nincs jelentősége annak, hogy rendezvény, vagy nem rendezvény. Az a lényeg, hogy a büntetőeljárás során mit lehet bizonyítani.

CoV: Több nyugat-Európai országban működik már olyan rendfenntartó szervezet, amely a kalózok tevékenységét hivatott megkeseríteni. Angliában pl. a pénzbüntetésen túl gépelkobzásról van információnk, de hallottunk már olyan Hamburgban titokban megtartott másoló-partyról, melyen több számítógép esett gumibotok áldozatául. Hazánkban a Petőfi Csarnok bolhapiacán tartott razzia valószínűleg csak az első lépése volt egy folyamatnak. Mire számíthatnak a tevékenységük mellett továbbra is kitartó — elsősorban újsághirdetések hasábjain, BBS-ekben és klubokban tevékenykedő — jogsértők?

KGY: Magyarországon ilyen rendfenntartó szervezetről nem tudok. Van viszont egy

szervezet Magyarországon, a Nemzetközi Szoftvergyártók Egyesülete, ismertebb nevén BSA-nak hívják. Ők különböző információkra tesznek szert, többnyire tőlük kérjük a szakértőket, amikor mi ilyen jellegű ügyekben folytatunk vizsgálatot, és az ő segítségükkel derítjük fel ezeket. Hogy ők milyen rendezvényekre mennek el, azt én nem tudom, nekik jogukban áll bejelenteni, ha valami gyanúsat észlelnek, természetesen mi ennek megfelelően fogunk intézkedni ezekben az ügyekben.

CoV: Hogy áll a nyomozás a Petőfi Csarnok Bolhapiacán történt eseményekkel kapcsolatban?

KGY: Itt engedély nélkül árusítottak. A hatáskör és illetékességügyi rend úgy szól, hogy a kerületi rendőrkapitányság illetékes a büntetőeljárás lefolytatására, befejezésére, majd ő adja át az ügyészségnek a vádjavaslatot és a bíróság ezt követően fog dönteni. A nyomozást a főkapitányság kezdeményezte, mint halaszthatatlan nyomozati cselekmény kerültek lefoglalásra a számítógépek. Mi — mint már mondtam — a büntetőeljárást a helyileg illetékes XIV.kerületi főkapitányságnak adtuk át, a továbbiakat azt tőlük kellene megtudni.
Mi is megdöbbentünk a mennyiségen, jelenpillanatban megfelelő számú szakember nem is áll a rendelkezésünkre. Egy másik üggyel kapcsolatban kértük a szakértők segítségét, 3 hetet vett igénybe 1 kazetta vizsgálata, hát akkor el lehet képzelni mennyi ideig fog 20 ezer lemez átnézése tartani. Sajnos az még nem alakult ki, hogy ki végezné el a szakértői munkát gyorsan, olcsón, szakszerűen és jól.

CoV: Egy HVG Interjúban elhangzott, hogy tavaly, a Büntető Törvénykönyv módosítását követően a rendőrségnek nem volt szakértői bázisa a szoftverkalózkodás megállítására, ezért csak az audio és videokazettákkal való visszaélésekre tudtak elegendő figyelmet fordítani. Igaz-e, hogy a KGY gazdaságvédelmi osztályát jelen témában egy erre a területre szakosodott szervezet támogatja. Tudna-e bővebben szólni erről a szakértő gárdáról?

KGY: Most említettem, hogy mi más szervektől, független szervezetektől kérünk segítséget, ez részben azért jó, mert nem vádolhatják a rendőrséget elfogultsággal, másrészt valójában szakértő személyekről van szó, akik igazságügyi szakértők és a bíróság előtt meg kell védeniük az álláspontjukat. A szoftver témában szakértő BSA szervezettel tartjuk a kapcsolatot, a hozzánk beérkező információk viszont nem csak tőlük érkeznek, hanem máshonnan is. Ha valami a tudomásunkra jut, azt ellenőrizzük, s ha bűncselekményt tapasztalunk, akkor intézkedünk, megindítjuk a büntető eljárást. A nekünk dolgozó szakértői gárda nagyon jó, bár — mint mondtam — nagyon kevesen vannak, és hosszú ideig tart a vizsgálat. Ki kellene alakítani valójában — ami nem a rendőrség dolga — egy nagy szakértői gárdát. Ennél az akciónál 2 szakértő volt, el lehet gondolni, ott a piacon milyen nehéz dolguk volt. Minden asztalhoz oda kellett menni, minden lemezt nagyjából meg kellett nézni. Most már a lemezeket részletesen vizsgálják, de hát ez nem egy kis munka, idő- és pénzigényes.

CoV: A sokszorosítás és illegális árusítás mellett gyakori visszaélés a szoftverek jogtalan felhasználása, különféle cégeknél, munkahelyeken. Terveznek-e ezen a területen szigorító intézkedéseket?

KGY: A jogalkotás a jogalkotó feladata, a rendőrség csak jogalkalmazó, hogy ezen a területen terveznek-e szigorítást, ezt talán a jogalkotóktól kellene megkérdezni.

Az interjú anyagát HQ-n belül is átrágtuk, és arra a megállapításra jutottunk, hogy 2 témában kell további vizsgálódást folytatnunk. Kíváncsiak voltunk, hogy a Petőfi Csarnokban megtartott razzia kapcsán elindított vizsgálat milyen stádiumban áll, valamint szerettünk volna a BSA-hoz eljutni (erről később). A Bp. XIV. Rendőrfőkapitányság vizsgálati alosztályán, Mező János őrnagy fogadott bennünket, és válaszolt a kérdéseinkre:

CoV: Hogy áll a nyomozás a Petőfi Csarnok Bolhapiacán lebukott 14 személlyel szemben?

MJ: A nyomozás jelenleg folyamatban van. Kb. 1 hónapja dolgoznak rajta a szakértők. Mintegy 20 ezer lemezt foglaltunk le, valamint az elkobzott gépeken lévő szoftvereket is meg kell vizsgálni.

CoV: Az elkövetők között voltak-e fiatalkorúak?

MJ: Voltak, velük szemben a fiatalkorúakra vonatkozó eljárási szabályok szerint folytatjuk az eljárást.

CoV: Információnk szerint házkutatást is tartottak az elkövetők lakásán. A hozzátartozók hogy fogadták a hatóság intézkedését?

MJ: Megdöbbenéssel. Én csak a kerületi tapasztalatot tudom elmondani, ugyanis bárhová megyünk, ilyen Szerzői és szomszédos jogok megsértésével kapcsolatosan, legyen az audio-, videokazetta vagy szoftver, igen nagy a meglepetés. A gond az, hogy ezt a közvélemény nem tartja bűncselekménynek. Úgy gondolják, hogy ez teljesen természetes.

CoV: Az elkövetők jelenleg letartóztatásban vannak?

MJ: Nincsenek letartóztatva. Ha az elkövetők mind egy szervezet tagjai lettek volna, akkor persze más lenne a helyzet.

CoV: Több levelet kaptunk, amelyben arról tájékoztattak bennünket, hogy olyan személyeknél is tartottak házkutatást, akik ott sem voltak a razzia helyszínén, de valamilyen kapcsolatban álltak az elkövetővel. Felröppentek olyan hírek is, hogy az elkövetők noteszeiben, telefonos füzeteiben talált címeket is felhasználta a Rendőrség a nyomozás során. Sokan sérelmezik az ilyen eljárást. Mi erről a véleménye?

MJ: Azok, akik a kérdésben foglaltakkal nem értenek egyet, nyilvánvalóan nem ismerik a büntetőeljárás menetét. Gyakran előfordul — nem csak noteszekből —, hogy bizonyos információkat, telefonszámokat stb., úgy ítélünk meg, hogy azt a büntetőeljárási törvény alapján bizonyítékként értékelhetjük. Nyilvánvalóan ilyenkor először is az illető személytől megkérdezzük, hogy az adott cím, telefonszám... mit takar, ki az a személy, milyen kapcsolatban áll vele. Ha a bűncselekménnyel kapcsolatba hozható, mert lehet tettestárs, felbújtó stb., akkor el fogunk vele szemben járni, a törvény ezt lehetővé teszi. A jog kötelez bennünket. Azért a praxisom alapján azt határozottan ki merem jelenteni — elég régen vagyok már a rendőrségnél —, hogy nemigen fordul elő olyan, amikor — köznyelvvel élve — valakihez hasraütésszerűen kimegyünk. Szóval mindig van arra alapos gyanú, hogy ezt megtehessük, nem beszélve arról, hogy a '90-es Büntető Törvénykönyv változással már a házkutatást is alapos gyanúhoz kötötték. Ha jól belegondolnak az állampolgárok, itt a láncolat elve áll fenn, de hát ez mindig így szokott lenni.

CoV: Azt tudjuk, hogy mintegy 20 ezer lemez került lefoglalásra, az elkövetés eszközeiről tudna-e bővebb információt mondani. Milyen számítógépeket koboztak el és ezekről van-e adat, hogy mekkora értéket képviselnek?

MJ: Igen komoly kaliberű gépek is lefoglalásra kerültek, van olyan, amely értéke meghaladja a 200 ezer forintot is.

CoV: Milyen büntetésre számíthatnak a tárgyban érintett személyek, és van-e jelentősége ebben a tekintetben annak, ha az elkövető fiatalkorú.

MJ: A törvény életbe lépése óta talán 1-2 ítélet születhetett ilyen és ehhez hasonló ügyekben. Nincs még kiforrott dolog ebben, nincs még tapasztalati tényező. A BTk. valóban utal a 2-5 évig kiszabható szabadságvesztésre. Ez nyilván sok dologtól függ, de leginkább attól, hogy mennyi az okozott vagyoni hátrány. Kissé bonyolult ezeknek az ügyeknek a kezelése, nincs még ra sem bírói gyakorlat, sem ügyészi gyakorlat. A fiatalkorúaknál egészen más a helyzet, a fiatalkorúakra vonatkozó külön eljárási szabályok szerint a büntetési nemek is változnak, és természetesen a büntetési tételek is. Amikor ez az ügy bíróság elé kerül, nyilvánvalóan a fiatalkorúakkal foglalkozó bíróság fogja az ítéletet kiszabni.

CoV: Az árusok állítólag egy forrásból vásárolták a programokat. Sikerült-e megállapítani, hova vezetnek a szálak?

MJ: Úgy tűnik nekem, hogy egy kialakult kör van, nem csak a Petőfi Csarnokban, hanem más ilyen jellegű piacon is, akik kimondottan úgy foglalkoznak vele, hogy ezzel egy kis haszonra is szert tesznek.

CoV: Milyen büntetésre számíthat egy szervezet, akitől az árusok beszerzik a programokat?

MJ: Ha eljutunk egy olyan szervezethez, aki ezt a tevékenységet szervezett formában végzi, akkor elképzelhető az előzetes letartóztatás.

CoV: Mi lesz az elkobzott mintegy 20 ezer lemez sorsa, viszontlátják-e még valaha az elkövetők az elkobzott számítógépeket?

MJ: A számítógépeket — amint a szakértő megnézte — az elkövetők részére vissza fogjuk adni, feltéve, ha nincs bennük olyan program, ami bizonyítékot jelenthet a nyomozás során. Ugyanakkor fel fogjuk hívni az elkövetők figyelmét, hogy a gépeket azzal a feltétellel kapják vissza, hogy kötelesek otthon tartani, vagyis helyszínen hagyással fogjuk megoldani a lefoglalást. Az elkobzást majd a bíróság fogja eldönteni, mint azt is, hogy mi legyen a 20 ezer lemez sorsa. Az alapvető állásfoglalás az, hogy ezeket meg kell semmisíteni. Hogy ezt hogyan fogják megoldani, azt nem tudom.

Az interjú még október elején készült, így azóta már kiderült, hogy mi lett a 20 ezer lemez sorsa. A Televízió híradójában is beszámoltak arról az október közepén Kispesten megtartott demonstrációról, melyen úthengerrel semmisítették meg a lemezek mintegy 80 %-át. Azért csak a 60 %-át, mert szemtanúk elmondása szerint a demonstráció végén a lemezek kb. 20 %-a sértetlenül összeszedhető volt, fiatalok szemezgettek a törmelékek között, olyan is volt aki 30 db. 3.5"-os HD-s lemezt talált sértetlenül egy rakáson. A demonstráció tehát megvolt, mintegy 1 millió forint értékű lemez megsemmisült. Felvetődik a kérdés, akkor, amikor az iskolák, oktatási intézmények, az egész művelődésügy pénzügyi gondokkal küszködik, megengedheti ez az ország azt a luxust, hogy ilyen pazarlást csinál? Nem hisszük, hogy az eljárást egy kalap alá lehet venni a videokazettákkal. Szerintünk az érintetteknek már az elégtétel volt, hogy ilyen értékű lemezt elkoboztak tőlük, a lemezeket pedig fel kellett volna ajánlani anyagi gondokkal küszködő oktatási intézmények, művelődési házak, vagy könyvtárak számára. Talán majd legközelebb...

És akkor nézzük meg valójában mi is áll a dolgok hátterében. A rendőrség képviselőjétől azt már megtudtuk, hogy a tanácsokat, szakértőket egy bizonyos BSA nevű szervezettől kapják. Ilyen nevű szervezet a telefonkönyvben nem szerepel. Felhívtuk a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályát, ott sem tudtak segíteni. Ezért aztán kipattant a szikra kis agyunkból. Mostanában — legalábbis itt Budapesten — olyan szóbeszéd terjed, hogy az ismert számítástechnikai lapok szerkesztői mind egytől egyig BSA ügynökök. Akinek van modem a PC-jében, az találkozhatott olyan adatbázissal, amely hétről-hétre, napról-napra újabb listát tesz közzé a "feltételezett" BSA ügynökökről. Ebben a listában többek között a GURU, PC-X szerkesztői is szerepeltek, nem átallottuk tehát felhívni

telefonon a PC-X szerkesztőségét, ha már ott úgyis BSA ügynökök dolgoznak, ők biztos tudják, mi az a BSA, és hol lehet őket utolérni. Talált, de nem süllyedt. Egészen pontosan ők valóban tudtak adni egy telefonszámot, és megköszönték a bizalmat, ám véleményük szerint a pletyka onnan indulhatott, hogy a BSA szervezetének megalakulását követően Budapesten megtartott információs tájékoztatóján ők is ott voltak, s persze elég volt, hogy lássa valaki őket... Így költődik egyébként a magyar népmese is. Szóval felhívtuk a megadott telefonszámot, ahol kapásból össze is kevertek bennünket a COMMODORE ÚJSÁG Szerkesztőségével, de azért azt mondták, ha már úgyis itt vagyunk a vonalban, megragadják az alkalmat, hogy meghívjanak bennünket is a BSA másnap megtartandó tájékoztatójára, a Microsoft volt székházának konferenciatermébe. Természetesen visszahívtuk PC-X szerkesztőségét, akik megdöbbenve értesültek az eseményről, és megköszönték az információt. Igaz, őket nem hívták meg, de azért úgy döntöttek, akkor ők is eljönnek.

Hát elmentünk. Megdöbbentünk, hogy rajtunk kívül nem nagyon volt jelen senki olyan lap részéről, amely számítástechnikai témával foglalkozik. Ezt sajnálatosnak tartottuk, mivel úgy gondoljuk elsősorban a mi olvasóinkat érinti a téma. Azért csupa fül voltunk.

A *Business Software Alliance (BSA)* alelnöke, *Eric Koenig* és európai tanácsosa, *Amy Glickman* a sajtótájékoztatón bejelentette, hogy a BSA forró drótot nyitott, amelyen a szoftverhasználat jogi kérdéseiről lehet tájékozódni. A sajtótájékoztatón a *BSA Magyarország* részéről három nagy szoftvercég képviseltette magát: a *Novell Magyarország*, a *Microsoft Magyarország* és az *Autodesk Magyarország*. Jelen volt még Pálos György, a BSA Magyarország jogi tanácsadója.

Eric Koenig úr elsőként a következőket mondotta el (zárójelben szokás szerint megjegyzéseink találhatók):

1994 nagyon jó év volt arra, hogy elkezdődjék Magyarországon is a szoftverkalózkodás elleni harc. Megalakult a *BSA Magyarország*, és megkezdődött az illegális szoftverhasználat elleni felvilágosító, oktató program. Részt vesz ebben az itt megjelent három cég, de a *Lotus* cég részvételére is számítanak. Azt is szeretnék, ha a disztribútorok (a nagykereskedők) is résztvennének majd. Megnyílt a kalózkodás elleni forró drót, amelynek budapesti száma:

212-11-54.

A vonal célja, hogy az embereknek felvilágosítást adjon szoftverjogi kérdésekben. Élő kívánja segíteni, hogy minél szélesebb körben terjedjen a legális szoftverhasználat a magyar törvényekkel összhangban. Magyarország volt az első európai ország **(ezt a meglepő tényt *Pálos* úr is megerősítette)**, amely törvényt hozott a szoftverek védelmére. Ez a törvény adja a hátterét a rendőrségi akcióknak is. A felvilágosító program keretében a BSA a tavasszal sikeres szoftverjogi szemináriumot tartott bíróknak, rendőrök, kormányzati emberek és vállalati jogászok számára. Ez követte ki az utat (*paved the way*) a Petőfi Csarnokban júliusban lezajlott rendőrségi akcióhoz. A razzia során a rendőrség mintegy 20.000 lemezt foglalt le, amelyekről feltételezik, hogy illegális szoftvereket tartalmaznak. A BSA támogatja az ilyen rendőrségi akciókat, és szakmai segítséget nyújt a bizonyítási eljárásban. Ennek nyomán indulhat meg a jogi eljárás -- ha bebizonyosodik, hogy a lemezek valóban illegális szoftvert tartalmaznak. A BSA a jövőben is támogatni fog ilyen akciókat, és a rendőrség készül is ilyenekre az ősszel és a télen. Végfelhasználók és viszonteladók elleni akciók lesznek ezek, amelyhez a BSA a szakértelmét nyújtja. Nagyon egyszerű ennek az oka: a Magyarországon használt szoftverek 95%-t becsülik lopottnak: így mindössze 5% a legális szoftverpiac. Ez természetesen komoly kárt okoz mind a helyi, mind a nemzetközi szoftverpiacnak. 95%-os ráta mellett egy magyarországi szoftverfejlesztő vagy kereskedelmi cég igen nehezen lehet sikeres. A nemzetközi szoftvercégek is igen nehezen tudják itt eladni a termékeiket vagy befektetni egy helyi programba. Szintén rendkívül nehezen alakulhatnak ki a szoftverhez kapcsolódó szolgáltatások. A nemzetközi tapasztalatok szerint az illegális szoftverek visszaszorulásával kialakuló állások több mint 75%-a helyi disztribútor, dealer, viszonteladó, technikai támogatást (szolgáltatást) nyújtó. Mindez visszaforog, segíti a helyi gazdaságot. Van egy közeli példa arra, hogy rövid idő alatt komoly eredményeket lehet elérni a kalózkodás ellen. Csehországban a múlt év óta, egyetlen év leforgása alatt körülbelül 95%-ról 85%-ra csökkent ez a ráta. Bár ez is még rettenetesen magas, mégis azt jelenti, hogy a legális szoftverpiac egyetlen év alatt megháromszorozódott. Ez természetesen hozzásegíti a helyi, csehországi cégek fejlődését, amelyek közül a *Software 602* és az *APP Systems* emelkedik ki. A BSA úgy gondolja, és ez egy megalapozott reménye, hogy az oktatási, felvilágosítási programokkal és a rendőrségi akciókkal nálunk is elérhető ez az elkövetkezendő hónapok során. A BSA a hangsúlyt a felvilágosításra, az oktatásra, ismeretterjesztésre helyezi. A forró drótot erre az ismeretterjesztésre szánják. Ezt bárki felhívhatja, és felvilágosítást kaphat arra vonatkozóan, hogy a szoftver, amit használ, legális vagy illegális — és más szoftverjogi, és szoftverlicensszel kapcsolatos kérdéseire is. Számíthatnak más felvilágosító programokra is, amelyeket szintén a BSA támogat. Kiadnak egy, a szoftverhasználatról szóló brosúrát is vállalatok menedzsereinek, hogy hogyan tehetik legálissá a vállalatnál használt szoftvereket. Igyekeznek ezt a telefonszámot széles körben terjeszteni, és remélik, hogy sokan fogják használni, és sikeres lesz.

Ezután Pálos György úr beszéde következett. A beszédet gyakorlatilag szó szerint közöljük, mindössze stilisztikai változásokat eszközölve. (A tárgytól eltérő, jogtörténeti rész sem szerepel itt)

Köszöntöm a média és a sajtó **(Hűha! Hova keveredtünk már megint?)** jelenlevő képviselőit. Felkérek mindenkit, hogy segítsék az illegális szoftverpiac visszaszorítását. Mivel Magyarország az Európai Unióval megállapodást kötött, ezért kötelesek vagyunk a szellemi alkotásokra vonatkozó jogszabályokat hozzáigazítani az EU hasonló jogszabályaihoz. Ezen belül az EU szoftverszabályzata az, ami minket közvetlenül érint. Ugyanezen egyezmény mondja ki, hogy szerzői jogsértés — amelybe beleértendő a szoftverjog-sértés — esetén büntetőjogi eljárásnak kell indulnia. Ilyen egyezményünk az USA-val is van, és az hasonló kötelezettségeket ró Magyarországra. Ennek egy következménye, hogy a büntető-törvénykönyvet (Btk.) módosította az Országgyűlés, és ennek alapján a szerzői jogok megsértése büntetőjogi szankciókkal jár. Ezek a jogok egy az egyben vonatkoznak a számítógépes programokra, a hozzájuk tartozó dokumentációra, előkészítő anyagra, a teljes programra, vagy annak egy részére.

Aki számítógépes programon fennálló jogot sért, és ezzel vagyoni hátrányt okoz, arra 2 év szabadságvesztés szabható ki. Abban az esetben, ha a vagyoni hátrány nagyobb mértékű, vagy a jogsértés üzletszerűen történik, úgy a büntetés mértéke 3 év. A szoftverrel kapcsolatos legtöbb jogsértés ebbe a kategóriába esik. Ha a vagyoni hátrány igen jelentős, akkor 5 évnyi szabadságvesztés szabható ki.

Mindez megfelel a jelenlegi nemzetközi gyakorlatnak. Az európai államokban hasonló nagyságrendű büntetéseket találhatunk. A szerzői joggal kapcsolatos jogsértés objektív, vagyis független attól, a használó tud-e róla, vagy sem — a jogsértés fennáll és következménye van. A Btk. említett módosítása kimondta, hogy aki gondatlanságból — tehát nem tudott róla, de tudnia kellett volna — követ el jogsértést, az is 1 évig terjedő szabadságvesztéssel büntethető. Ha a jogsértést elkövette, akkor a tulajdonában lévő anyagokat el lehet kobozni. Ha olyan anyaga van, ami jogsértést tartalmaz, de nem az ő tulajdona, azt is el lehet kobozni abban az esetben, ha a tulajdonos előre tudott arról, hogy jogsértéssel áll szemben. A jogsértések 90%-a jogosulatlan felhasználás, jogosulatlan másolás, jogosulatlan terjesztés. Az előbb ismertetett büntetőjogi szankciók pedig ezekre vonatkoznak elsősorban. Kölcsönadni is tilos számítógépes programot. Ez jogszerűen csak úgy tehető meg, hogy a szerző ehhez beleegyezését adja, vagyis licencszerződésben biztosítja ezt a jogot.

A sajtótájékoztató vitával folytatódott. Az első újságírói kérdés az volt: fölmérte-e valaki, mekkora értékű szoftver lehet az illegális szoftverpiacon? A válasz *Koenig* úrtól érkezett, aki Lengyelország és Csehország példáját mondta el.

Ezekben az országokban a PC eladás és a hozzá való szoftverek eladását vizsgálták meg. Úgy számoltak, hogy minden PC-n csak három program fut. Ennek alapján mintegy 185 millió U.S. dollár a cseh, és kb. 215 millió dollár a lengyel illegális szoftverek összértéke. Magyarországra tehát, nagyságrendi becslések alapján kb. 200 millió dollárt becsülhetünk. Ígéretet kaptunk, hogy ha a folyamatban lévő vizsgálatuk végetér — feltehetően még ebben az évben —, akkor pontosabb adatokkal tudnak szolgálni. A vizsgálatról annyit árult el, hogy független felmérések adatait fogják felhasználni.

Felmerült az a probléma is, milyen kérdésekre számítanak ezen a forró dróton. Természetesnek tűnik, hogy a vásárolt szoftver legális, a nem vásárolt illegális. *Koenig* úr válasza erre a következő volt:

Pl. a vállalatok nem feltétlenül tudják, legális-e a program, amit és ahogyan azt használják. Előfordulhat, hogy hamisított programot vásárolt valaki. Sok cégnek olyan a licencpolitikája, hogy a cég vásárolt szoftverét különböző megszorításokkal otthon is lehet használni, és erről is kevesen tudnak. Egy lopott szoftver ugyanúgy lopott, mint egy lopott számítógép vagy egy lopott autó. Azonban szoftvert lényegesen könyebb lopni, és sokkal inkább a privátszférában maradhat az egész, mint bármi más hasonló cselekmény. Még egy lényeges különbség van: az ellopott szoftver ott is megmarad, ahonnan ellopták. A BSA egyik célja, hogy az emberek megértsék: a szoftverekre is ugyanúgy vonatkozik a törvény, mint bármi másra.

Szintén "terítékre került" a szoftverrendőrség. Kiderült, hogy ilyen egész egyszerűen NINCS. A *BSA* egy szervezet, ami egyrészt felvilágosító, oktató munkát folytat, másrészt a rendőrség megbízásából szakértőt állíthat. Az újságírók nagyobb része furcsának találta, hogy miért pont a Petőfi Csarnok előtti bolhapiaccal kellett kezdeni. Erre a *BSA Magyarország* jelenlévő tagjai és a jogászuk semmiféle választ nem tudtak adni. Kiemelték, hogy erre a kérdésre csak a rendőrség tud felelni, vagy az, aki a feljelentést tette. Szintén nem volt válasz arra a kérdésre, hogy körülbelül mekkora értéket képviselnek a lefoglalt szoftverek. A rendőrség szükségesnek találhatja, hogy bizonyítási eljárásában szakértőt állítson, de ez nem automatikus, és a rendőrségi akciók nem nyilvánosak. Erősen hangsúlyozták, hogy még ha a *BSA*-hoz tartozik is az a szakértő, akkor sem fogja az orrukra kötni, hogy ő most a rendőrségnek dolgozik. A bizonyítási eljárások sem nyilvánosak.

A *Novell Magyarország* képviselője a következőket mondta el:

A *BSA Magyarország* és a *BSA Europe* nem ugyanaz. A *BSA Europe*-t az anyacégek, a fejlesztőcégek alapították, a *BSA Magyarország*-ot azonban a helyi leányvállalataik. Nekünk nem feladatunk, hogy a törvényről tájékoztassuk az embereket, ez az állam feladata. Azonban mi a felhasználóinkat segíteni szeretnénk. Arra kérünk mindenkit, hogy ne úgy nézze ezt a néhány

céget, hogy mi vagyunk azok, akik fizetik a kommandót. Mi nem a kommandót fizetjük.

Arról is szó esett, hogy a fejlesztések 95%-a lopott szoftverrel készül. Az ilyen módon létrejött produktumról mi a törvény véleménye? Pálos úr válasza:

A létrejött produktum jogtiszta, azonban a fejlesztő eszköz jogsértése üzletszerűen történt. Azaz 3 évig terjedő szabadságvesztéssel sújtható. Azonban ehhez szükséges, hogy a szoftver tulajdonosa lépjen fel ellene.

A sajtótájékoztató véget ért. Ezen a találkozón sem sikerült egyértelmű választ kapni arra a kérdésre, hogy a saját, szórakoztató célra másolt szoftver törvénysértő-e? Ezért később még megpróbáltunk utánaérdeklődni a problémának, és telefonon felkerestük Pálos urat a dologgal kapcsolatban. Pálos úr a következőket mondta el:

Ha rádióban hallunk egy verset, leírjuk magunknak csak azért, hogy ezt otthon magunknak elszavaljuk, abba senkinek semmi beleszólása nincs. A rádió megfizette az erre az esetre szóló jogdíjat. Ha azonban egy verseskötetből másoljuk ki magunknak, akkor az már törvénysértés. Egyrészt a szerzőnek vagyoni hátrányt okoztunk, mert nem fizettünk jogdíjat, ráadásul ez a ki nem fizetett jogdíj nekünk jogosulatlan jövedelemszerzés. Természetesen ez a szoftverre is ugyanígy vonatkozik. Tehát az otthoni célra, nem üzleti célból lemásolt szoftver is jogsértő. Egy szoftver egyébként nem egy géphez, hanem egy felhasználóhoz kötődik. Tehát ha egy gépen egy szoftvert többen is használnak, abban az esetben speciális licencszerződést kell kötni, vagy plusz licencjogokat vásárolni. Ilyenre általában van mód: csak jogot venni, igyenkor sem lemezeket, sem dokumentációt nem kap az ember, csak jogot a szoftver több példányban futtatására.

Tanulságos nem? A sajtótájékoztatón való részvételünk eredménye az lett, hogy most már mi is fenn vagyunk azon a bizonyos listán, mint BSA ügynökök, köszönjük! Bizonyára mindenki kiszúrja azt az ellentmondást, miszerint nem egyértelmű, most végülis kinek köszönhető pl. a Petőfi Csarnokban tartott razzia. A rendőrség csak alapos gyanú alapján tart razziát, a BSA viszont nem tudja, ki tehette meg a feljelentést. Akkor lehet, hogy itt mégis csak ügynökök vannak a háttérben? Reméljük, hogy ezekre a dolgokra minél előbb fény derül.

Szerettünk volna az olvasói levelekből, véleményekből is tallózni, de helyhiány miatt erre csak legközelebb kerülhet sor. Egy biztos, nem volt szándékunk elijeszteni senkit attól, hogy az életben még egyszer a géphez üljön. Éppen ellenkezőleg tájékoztatni szeretnénk mindenkit a kialakult helyzetről, mert a csend nem old meg semmit. Mi továbbra is kitartunk azon álláspontunk mellett, hogy az a szerencsétlen 14 éves srác, aki C64-re felveszi magának a *Wizard of Wor*-t és a haverjával vasárnap délelőttönként jót püfölik egymást, az soha az életben nem fog senkinek vagyoni hátrányt okozni, sem Magyarországon, sem máshol a világban. Továbbá nem lehet őt egy kalap alá venni azzal, aki nagy üzemben másolja CD-ROM íróján a *Corel Draw 5.0* CD-s változatát, és ezt üzletszerűen forgalomba hozza. Nyilván az utóbbi megérdemli az x év szabadságvesztést, ha még most sem ébred fel, hogy mi a helyzet. Mindezen túl nem biztos, hogy néhány tizenéves lesittelésével el fogjuk érni, hogy mondjuk a Lotus vagy a Borland, neadj'isten a Novell eladásai ugrásszerűen meg fognak növekedni Magyarországon. **Természetesen lesz idén is Computer Karácsony, december 10-11-én, ott ahol tavaly — a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában, Bp. VIII.Puskin u.4. Várunk mindenkit, mert érdemes lesz eljönni.** A rendezvényen lesz egy fórum, melyen várhatóan részt vesznek az illetékesek (BSA, rendőrség stb. képviselői). Aki tehát további információkra kíváncsi, feltétlenül jöjjön el, mi is ott leszünk. Sajnálatosnak, hogy nekünk — akik évek óta kapcsolatban állunk az érintett olvasótáborral — is csak hosszas utánajárássasl sikerült kinyomozni, miféle szervezet a BSA. Hiába egy igazi titkosügynök még a megbízóját sem ismerheti.

(folytatjuk...)

Játék a tisztességgel?

Erre a hónapra is jutott betevő falat aktuális rovatunkba. A történetnek két főszereplője van. Egy állítólagos *PC Informatic Kft.* Nagykőrösről, meg mi. Nos, ugyebár *Kulka Úr* is elmondta a BRFK illetékes osztályán, hogy pénzért bárki hirdethet. Ezzel még önmagában nem is lenne gond, viszont a napokban történteket megosztjuk veletek, érdemes elolvasni, tanulságos.

Történt, hogy Getto bácsi ujjongva rohant 1.0-hoz: *"Nézd má', megrendeltek tőlünk egy 1 oldalas hirdetést a Karácsony előtti számban, és be is fizettek csekken 38.100,- Ft-ot."* Ez O.K., de ugye két cég között általában az a szokás, hogy hivatalos levélben, vagy FAX-on elküldik a megrendelőt, mi pedig számlát szoktunk küldeni az adott összegről. Ettől persze bárki feladhatja a pénzt rózsaszín csekken., de az ügy váratlan fordulatot vett. A levél feladója, a nagykőrösi PC-Informatic Kft. (Nagykőrös, Pf.: 143, 2750) két nappal később újabb levéllel lepett meg bennünket. Ezt szó szerint közöljük:

"Tisztelt Kft!
Néhány nappal ezelőtt elküldtünk Önöknek egy levelet, melyben kifejtettük, hogy cégünk — a PC Informatic Kft. — szeretné igénybe venni az Önök lapjának közületi hirdetési szolgálatát. Erre a célra befizettünk 38.100,- Ft-ot, és elküldtük a feladóvevényt is.
Sajnos, azóta a helyzet megváltozott, mégsem vesszük igénybe a fent említett szolgáltatást. Az okozott kellemetlenségért elnézést kérünk, reméljük számíthatunk az Önök megértésére. Az előzetesen befizetett 38.100,- Ft-ot pedig kérjük, hogy 1 héten belül fizessék vissza a PC Informatic címére!
Tisztelettel: PC Informatic Kft, Nagykőrös, Pf.: 143, 2750"

Ennyi, mindez kézzel írva, gyerekírással, semmi fejléc, semmi bélyegző, semmi név. Így tüzetesebben megnéztük azt a bizonyos csekk igazolószelvényt, amelynek kópiája itt látható jobb oldalt. Mindjárt szembetűnik a következő: a postás kisasszony általában feltünteti a pénz feladásával járó utalványköltséget a csekk jobb felső részén. Ha jól megfigyeljük, itt 20,- Ft szerepel, ami 0—100 Ft feladásának a díja. Vagyis ez az állítólagos Kft. vagy 38 Ft-ot, vagy 100 Ft-ot adott fel, és utána tollal kipótolta az összeget. Vártunk egy darabig, de az összeg csak nem akart megjönni, aminek az lehet az oka, hogy szemfüles barátunk a csekk baloldalán nem minket tüntetett fel címzettnek, hanem mondjuk saját magát, így még azt a százast is visszakapta. Ügyes. Egy dolgot azonban elfelejtett — és itt most nincs jelentősége annak, hogy létezik-e a Kft., vagy sem —, hogy ez csekkel való visszaélés is bűncselekménynek számít. Azt a postafiókot feltehetőleg bérli valaki, de ennek a kinyomozása már nem a mi dolgunk. Az ügyet jogi képviselőnkön keresztül az illetékes hatóságnak adtuk át.

...tt részt a feladó tölti ki.
Posta nem vesz fel.
Magyar Posta

FELADÓVEVÉNY
Feladáskor lerótt díj: 20 Ft

38.100 Ft
(Az összeg számjegyekkel)

Címzett: COM-WARE KFT

Rend. hely: 1519 BUDAPEST

Utca, házszám: Pf. 363



Bevételi szám

Keletbélyegző

felvevő aláírása

Beköszöntő.

Rovatvezető: ChX



Köszönt mindenkit a News rovat új vezére: ChX. Rögtön mentegetőzéssel kezdem:

Egy szám nyomdai átfutasa egy hónap, az anyaggyűlés előtte meg egy másik, ennek van két következménye:

1. Ha én valamit News-nak nézek, az nem biztos, hogy 2 hónap múlva is az. Azért igyekszem — egy pár hónap türelmet (100 napot :-)) kérek! Ígérem, jövőre már valódi újdonságok lesznek.
2. Ha valamit leírok, és az nem egészen úgy lesz a megjelenő játékban, akkor is tessék arra gondolni, hogy legalább 1, de lehet hogy 2 hónapos az info az adott game-ről. Ha pl. az ***Origin*** azt mondja lapzártakor, hogy Karácsonyra lesz *Ultima 9*, azt leírom. Ha két nap múlva derül ki, hogy ez jövő karácsony akart lenni...

A felosztásról pár szó:
Adventure/RPG. Hát igen, ez marad.
Akció, arcade: Ide kifejezetten az olyanok kerülnek amihez reflexek kellenek.
Szimuláció: Pl. repülő v. autó...
Stratégia: Itt lesznek a stratégia játékok. A gond ott lehet, hogy a legtöbb stratégia elsüthető szimulációnak is valahol. Ráadásul az akció és a szimuláció is keveredik. Nem baj, ez az én rovatom és azt csinálok vele, amit 1.0 megenged.

Lesz még **Egyéb** kategória is: ide kerülnek a sport, logikai, meg egyéb egyebek.

Az **Amigás hírek** teljesen külön lesznek, és *CSIKA* követi el. Lehet, hogy a PC-s játékok egy része megjelenik Amigára is, de erről a minimálisnál is kevesebb infóval rendelkezünk. A trend sajnos az, hogy nem igazán írják át a játékokat — a CD-s verziókat elég nehéz is lenne.

Ugyancsak külön lesznek a **C64-es hírek**, már amíg lesz miről írni, egyre kevesebb anyag jön.

Lesz még ***Microsoft News*** is. Ezt a ***Microsoft*** követi el, én legfeljebb le(f)ordítom.

Ezek után lássuk az e havi egy-évnél-talán-frissebb-programok rovatot!

Adventure/RPG

- Sötét, gonoszsággal telt hely... Ahol csillogó kardok mögött gonosz sötét elfek ármánykodnak: **MENZOBERRANZAN**! Ez az *SSI* legújabb játékának címe. A minőségre garancia, hogy ugyanaz a banda dobta össze, mint a ***Ravenloft***-t. Könnyű kezelés — a kinyomtatható vagy elmenthető auto-map-re jegyzetelni is lehet — mellett cool zene és grafika. Szerezzétek be, ugyanúgy repkedni fogtok a gép előtt, mint szerencsétlen karakteretek...
- A következő játék is *SSI*, és az is sötét: **Dark Sun 2**. "Ugyanaz" mint a ***Dark Sun 1***, persze sokkal jobb a grafika. Lesz CD verzió is, ezen digitalizált hangok, filmbetéteket fogunk találni. Az *SSI* szerint kb. 50-100 órát fogunk ezzel tölteni...
- És végül egy nagy hír: Lesz PC-re **Dungeon Master 2**! **Legend of Skullkeep** név alatt jelenik meg. A nagy öreg méltó folytatása. Reméljük nem szúrják el úgy mint az ***EOB 3***-t *SSI*-ék. Ők sajna a szörnyen eltáposodott szerepjáték hibájába estek...
- *Electronic Arts* progi következik: **Little Big Adventure**. (Lopják a stílusomat! Én szoktam kicsit nagyon jónak hívni az ilyeneket...) Ugyanaz az emberke dobta össze mint az ***Alone In The Dark***-t... Ennyit a grafikáról és a zenéről — több nyugati újság szerint ilyen még nem volt. Egy szép, izometrikus, 3D-s játékról van szó. Egy bolygón létrejött rendőrállam megbuktatása a célunk 12 fejezeten át.
- Említette valaki az ***Alone In the Dark***-t? Akkor emlegessük tovább: mi más jöhetne itt, na mi más, de most tényleg mi is? (mindenki tudja már, ugye?) Ja, az **Alone 3**! *Edward Carnby* a vadnyugaton. Ha CD-n kívül másra is lesz, az lesz a komoly meglepetés...
- A *BlueByte*-tól várható egy **Albion** nevű RPG. 3D, eléggé ***Ultima*** kinézete van. 95 második negyedévére várjuk, addig még visszatérünk rá.
- Egy különös stílusú kalandjáték a **DreamWeb**. A játék szokásos mutogatós **(Na nem úgy! — ChX)**, mint mondjuk a *Lucasarts* játékai. A a grafika, a megvalósítás az nagyon fura viszont: felülnézetből nézzük az egészet — hirtelen az ***Atic Attac*** jutott eszembe, bár annál azért jobb — és egy kis kockában van minden kinagyítva. Meglehetősen lassú játékmenetre kell számítani, de a kalandvágyóknak érdemes megnézni.

Szimuláció

- Sok-sok papirusz fogyhatott a *Papyrus* legújabb játékának kódolása közben. Az ***IndyCar Racing*** és az ***Indianapolis 500*** készítői má' megint autóznak. Ez már SVGA-ban (640x480x256) száguldozik, de ehhez legalább egy 486DX2/66-s trabantmotor kell. Az is nézze meg, akinek nem tetszett az ***IndyCar Racing*** — ez talán majd fog. Ja, a címét majdnem elfelejtettük:... **NASCAR**
- Amíg elkészül már a ***Falcon 4.0*** addig is van **Falcon**: megjelent a **Falcon Gold CD**. Rajta van ***Falcon 3.05***, a három különböző scenario disk átdolgozott verziói: *Operation Fighter Tiger v1.04*, *MiG 29 v1.02* és a *Hornet*: *Naval Strike Fighter v1.04*. Van a CD-n még egy, különben csak az USA-ban kapható video is. A film neve *Arts of the Kill*, valódi pilóta ötleteket adnak a légi manőverekhez és odaillő filmbetétek magyarázzák a trükköket.
- **U.S. Navy Fighter** az *Eletronic Arts*-tól a *Chuck Yeagaer*-ek jól kitaposott útján halad. Feltehetően Karácsonykor lesz már. Mit is mondjak róla? A ***DOOM***-tól kihalt agyúak is szemléljék meg, hátha még nekik is tetszeni fog. Aki repkedni szeret, az meg egyszerűen nem hagyhatja ki.
- Látott már valaki léghajó szimulátort? Ha igaz valami ilyesmi jön ki **Zeppelin Giants of Sky** néven. Sajnos a gyártó cég per pillanat nem jut eszembe...

Stratégia

- A *Maxis* legújabb **Sim** játéka: **SimRainforest**. Egy dzsungelvárost Simulál egy tropikus szigeten. A környezetvédelem és a profit egyensúlyát kell megtartani. Az ökológia óra változatosabbá tételére a szigeten sokféle ártalmas teremtmény is van... Erre azért még várnotok kell egy picit: 95 első negyedévére várjuk.
- Két *BlueByte* hír: Lesz **Battle Isle** *Windows*-ra. Hogy minek? Azt nem tudom... 1995 elején lesz új játékuk: **Shadow of the Empire**. Ezt — úgy tűnik — már nem **Battle Isle xxxx** nevén hozzák ki. Pedig "ugyanaz" csak még tovább tekerve.
- Látta valaki az *1492* c. filmet? Netán tetszett a kísérőzenéje? Aki ezt várja számítógépre írva, az csalódni fog, mert *Sid Meier* legújabb játéka, a **COLONIZATION** hasonló eseményekről szól ugyan, de más köze nincs hozzá. Aki azonban a ***CIVILIZATION***-t imádta, az nem fog csalódni, mivel ez ahhoz nagyon hasonló. A sztori egyszerű: adott egy "Újvilág" amit négy európai nemzet óhajtana elfoglalni. Ezek egyikét játszuk mi. A game sokban hasonlít a *Civ*-re, de jobb a grafika, meg a zene — sajnos nem *Vangelis* — és ha lehet még bonyolultabb egy picit. Egy kis ***Settlers*** előtanulmányok sem ártanak... Természetesen előbb-utóbb lesz róla leírás is.
- A *Microprose* nagyon nyomul a játékai továbbfejlesztésével. A ***Civilization 2.*** helyett lett ugye ***Colonization***. ***Railroad Tycoon 2***. helyett meg lesz **Transport Tycoon**. Itt is áruk és személyek mozgatása és a meggazdagodás célja. Csak most már földön, vízen és levegőben. Ja, több játékos üzemmód is van...
- Kedvenc *Bullfrog*-unk nyomul tovább. Őszinte sajnálatomra nem ***Popolous 3*** és nem is ***Powermonger 2*** hanem "csak" a **Syndicate 2**...
- Milyen lehet vajon egy ork élete? Bányászat, vadászat és azoknak mindig útban lévő puha humanoid lények gyilkolása... Hát valami ilyesmi lesz a **Warcraft**.
- A szekció végén essék szó a legjobbról: az *OS/2* alá írt **Galatic Civilization**-ről. Természeseten döbbenetesen jó. Például külön készlet van a grafikából azoknak akik *truecolor*-ban játszanak. Maga a játék már semmi nehézséget nem okozhat gyakorlott *C*nization*okba meg hasonlókba beőrülteknek.
- Most jelent meg 3 új scenario a **Sim City 2000**-hez. NAFA kollega már rá is zúdult, úgyhogy erről legközelebb...

Arcade, akció

- A ***DOOM*** mindent elsöprő sikere után az AD&D gyártók — akiknek már van tapasztalata 3D-s cuccok írásában — kezdtek először klónokat termelni. Aztán meg mindenki más is.
  - Az első ilyen az *Origin*-től a **SYSTEM SHOCK** volt. A game-ben vannak kaland elemek is. Sajnos pont az primitíven egyszerű kezelhetőség hiányzik belőle, ami a ***DOOM*** egyik nagy vonzereje. Azonban egy kicsit nagyon jó grafikájú érdekes hibrid ez, mindenkinek csak ajánlani tudom.
  - A másik ilyen állat az *SSI*-től jön: **CYCLONES**. Kíváncsi leszek ennek a kezelésére is: a mozgás és a célzás irányítása külön van véve. A már szokásos finom scroll, csúcs zene és hasonlók jellemzik ezt is.
- Aztán jövel a **Quarantine**... A pesti taxisgyilkosoknak mutogatnám: mi vár rájuk, ha legközelebb szembe jön egy taxi! BUMM!
- Heretic — egy, a ***DOOM*** engine-re épülő játék! November elejére várható. Kb. ugyanaz mint a ***DOOM*** csak képzeljetek a a gépágyú helyére számszeríjat. Ja, meg olyan bővítések, mint a fej mozgatása...
- A *Lucasarts* is kihoz valami ilyesmit **Dark Forces** néven. Igen gyanús, hogy ez lesz a legjobb! A *Csillagok háborúja* erősen ***DOOM***-osítva. Az eddigi grafikai teljesítményeket is felülmúlja.
- A ***Mortal Kombat*** bitmap grafikája után ugyanaz vektorban: **ONE MUST FALL**. Hát igen, valakinek el kell buknia (remélem nem nekem). Hát azt döntse el mindenki. Amit tudunk: sokkal jobb, mint a *Mortal*, kellemes tuningolható emberkékkel.
- A sok-sok mészárlás után kis békesség (?): **LODE RUNNER**. Ezt az ősi game-t képes volt a *Sierra* 4 lemezen (!) kiadni... A szokás fel-a-létrán, le-a-létrán game elég jó grafix-szal megáldva. Ha már úgyis vettél egy *Pentium*-t a *Nascar*-nak akkor ezt nagyon fogod élvezni... Van *Windows*-ra meg *DOS*-ra. (Meg minden másra...)
- A **Chaos Control** egy ***Wing Commander*** klón. Érdekessége, hogy egy Manhattan felszabadításán kívül egy számítógépbe kell belépnünk, hogy deaktiváljunk egy halálos vírust.
- A jó öreg ***Wing Commander*** sem halt ki. Jön a **3**!
- Egy meglepően szép flippert követ el az *Incoming* **Pinball Illusions** néven...
- És egy igen speciális hír — ez is PC-re szól: **Linux DOOM**! A *Linux* nem DOS, hanem egy ingyenes 32 bites multiuser, multitask op.rendszer *Intel x86* chipekre. Mi sem természetesebb, hogy ezt ***DOOM***-olásra pazarolja az ember. Csak az engine-t adták ki, a szokásos *WAD* file-ket játsza le. Ha már itt tartunk, akkor van *Silicon Graphics Indigo*-ra is ***DOOM***...

Amiga News

- Lassan elérte nagy nehezen az Amiga, hogy PC-s játékokat is átírjanak rá **(HM! — ChX)**. A legfrissebb ilyen proggy a **Theme Park** a *Bullfrog*-tól. Ebben a proggyban egy VidámParkot kell managelnünk. Mindenre figyelni kell, de leginkább arra, hogy ne fogyjon el a pénzünk.
- Egy másik manager stílusú program a **Detroit**. Itt egy hatalmas autógyártó konszern vezérigazgatójának szerepébe élhetjük bele magunkat. Az autó formáján és színén keresztül a tesztek elkészítésén át a részvényekig mindennel foglalkoznunk kell. Ezt is a manager típusú játékok kedvelőinek ajánljuk. Ja, és mindkettő van 500-asra és 1200-esre is.
- Jön a **PageStream 3.0**-ás verziója, amivel kiadványokat szerkeszthetünk, mint például egyes számítógépes újságok **(itt lenne az ingyenreklám — CSIKA)**. Csak annyit lehet most még tudni róla, hogy akik a 2.2-es verziót használják, azok nagyon várják a 3.0-ást. Biztos azért, mert sokkal jobb lesz!!! A programot elsősorban Amiga 1200-as és 4000-es tulajoknak ajánljuk.

Microsoft News

Beharangozó: Ebben a rovatban megjelenő programok általában a *Microsoft* által operációs rendszernek nevezett Windows-on futnak, így sok-sok MB és Mhz kell hozzájuk...

- **Microsoft Cinemania '95.** Egy CD-n 130 zenerészlet, 1000 képkocka, 21 filmrészlet. Önéletrajza több, mint 4100 művészről. Összesen mintegy 20.000 filmről esik szó benne.
- Egy 3 CD-s gyűjtemény *Mozart, Beethoven*, és *Schubert* örökbecsű művei tartamazza digitalizálva CD-n. A CD-ken nívós művészek előadásában hallhatók a művek. Sokféle információ is van rajtuk a művészekről. A 3 CD külön-külön is kapható.
- Az új Screensaver gyűjtemény és generáló, a **Scenes 2.0** soha nem látott minőségű képernyőmentőket tud elővarázsolni. Amerikában a *Kodak* egyik leányvállalatával összeszövetkezve adják ki a programot, amely cég vállalja a Tisztelt Felhasználók fotóinak profi digitalizálását, nem olyan borsos áron. *Kodak Photo CD, JPEG*, és még ki tudja mi minden jelenhet meg képernyőnkön csak úgy pihenésnek...
- 6-10 év közötti Tisztelt Felhasználóknak születtek a **Mágikus Iskolabusz Felfedezi az Emberi Testet** és a **Mágikus Iskolabusz Felfedezi a Naprendszer** c. CD-k. Ezek különleges, interaktív élményt kínálnak az unalmas magolás helyett.
- Szintén fiatalabb Tisztelt Felhasználóknak ajánlható a *Microsoft* által kiadott **Mickey egér karneválja**. A kedvenc *Disney* figurák jellenek meg ebben.
- A kreatívabb Uraknak és Hölgyeknek, szintén fiatalabb életkorban ajánlott a **Fine Artist** és a **Creative Writer**. Az elsőből a festés, rajzolás művészetét, a másodikból az írás művészetét sajátíthajuk el. Kíváncsi leszek, lesz-e a másodikból magyar verzió...

C64 NEWS

- E havi C64 újdonságainkról szóló ismertetőnket a sok-sok shit közül kiemelkedő **MAGIC OF ENDORIA**-val kezdjük. Az *ULTIMA* és *DRAGONLANCE* sorozatokban edződött kalandoroknak igazi csemege ez az 1994-es kalandjáték, amely minőségében nem marad le elődeitől, viszont a napjainkban megjelenő játékok közül messzemenőkig kiemelkedik. Hamarosan leírás is megy róla.
- **No Limit**, azaz nincs határ, mondja a nóta. (technota) Ugyanezen a címen jelent meg a közelmúltban egy remek autóverseny, mely kivitelezésében leginkább a nagysikerű ***Crazy Cars***-ra hasonlít, de míg ez utóbbiban volt némi esélyünk legalább egy-két futamgyőzelemre, ebben a határtalanul nehéz újdonságban közünk nem lesz — legalábbis eleinte — a pontszerzőkhöz. Amúgy határozottan nem rossz... És, hogy ki adta elő? Nos, a crackerek jóvoltából lehet, hogy már sosem fogjuk megtudni.
- **Dylan Dog — The Full Moon Nights.** Hajdanában danában az *Infomaster* kiadott már egy ***Dylan Dog*** című akció-játékot, most itt egy újabb epizód a számunkra eleddig ismeretien detektív kalandjaiból. Apró szépséghibája a dolognak, hogy akció helyett most csak szöveges-grafikus kalanddal kell beérnünk. A képek viszont — fekete-fehér voltuk ellenére is színvonalasak, a holdat vonyító farkas, azaz dog, egyenesen élményszámba megy. Kár, hogy csak elhalálozásunk esetén t√nik fel, tehát igen gyakran..
- Nem tudom, mi motiválta *Sebastian Garbe*-t és a *Motiv 8*-at, hogy a ***System*** nevű ládatologatós program folytatását is megcsinálják, de tény, hogy itt fekszik képernyőnkön a második rész, mely a **Move the Stone** álnevet viseli. A felépítés és kivitelezés tökugyanolyan mint az elődé, viszont újabb kéttucatnyi megoldandó feladattal lesz gazdagabb az aki beszerzi eme logikai gyöngyszemet.
- Ha elhisszük a *Magic Disk* által **Puzzlemania**-nak nevezett software címét, akkor átverés áldozatává válhatunk. A puzzle jelentése mifelénk ugyanis nem egészen egyezik meg a Tili-toliéval. Márpedig a **Puzzlemania** ez utóbbi típus nem túl igényes mintája. Adva vagyon egy 5 X 5-ös négyzet 24 számozott téglácskával, aztán *Rubik Ernő* legyen a talpán, aki a megadott időlimiten belül visszaállítja a *Status Quo*-t. (Esetleg a *Led Zeppelin*-t)
- **Wheel of Fortune** azaz magyarul Glücksrad — mondja a *Marex* (holnap *Bodri*). Ez egy olyan angolnyelvű szókitaláló játék, mely ugyan igen nehézkesen és lassan játszható, viszont olyan hihetetlenül csúnya basic-alapú grafikát tartalmaz, amilyen egy igazi gyűjtő készletéből semmiképpen sem hiányozhat. Elrettentő példaként hétköznapi játékosoknak is bátran ajánlhatjuk.
- A *CP Verlag* az **Addgar**-ral a tili-toli játékok újabb vállfaját tette közkinccsé. Ezúttal csak tíz számozott lapocskát kell egy sokkal nagyobb területen sorbaállítani, viszont kellemetlen nehézséget okozhat, hogy nem csak a rendelkezésre álló idő, hanem a megtehető mozdulatok száma is korlátozás alá esik, így kergetve őrületbe a gyanútlan felhasználót, aki épp csak egy kis könnyed játszadozásra vágyott. Az **Addgar**-ral ez nem jött be...
- *Lakoniek*, a világhírű software-labor most éppen a **Wizland** című munkájával próbál minden vásárlót elkápráztatni. Hát, ha a fényerőt maximumra tekerjük készülékünkön, és mellette még egy 1000W-os higanygőzlámpát is működtetünk, a káprázatból lehet valami... Magáért a játékért egyébként 15 zloty-t sem érdemes adni, pedig e pénznem árfolyama tudvalevőleg nem hasonlítható a svájci frankéhoz. Ennek az ügyességi akció-programnak a színvonala pedig a közepeshez. (azért elfér a többi shit között)
- Az **Oracle 2.** — melyet az *Art Project Studio* prezentált részünkre — egy olyan 64 pályás és level-editorral ellátott logikai játék, melynek lényege újfent a ládatologatós elven alapul. Csakhogy, ebben a játékban nem az "egy bizonyos helyre való eljuttatás" a végcél, hanem a mozdítható elemek olyasfajta elrendezése, melyek mellől elmozdulva az alakzatok eltűnnek. Gondolom, nem kis fejtörést okoz majd ennek az előbb elhangzott mondatnak az értelmezése, ezért inkább azt ajánlom, nézze meg mindenki maga a játékot, ígérem, nem fog csalódni. (működik!)
- Egy morzsányi *Windows* a 64 tulajoknak! A *ROM Software* **Trick**-je meglepő módon hasonlít az előbb említett PC-s stuff alatt futó *Minesweeper*-re. Persze a hasonlóság mértéke relatív. Mondjuk annyira hasonlít, mint a PC a C64-re, de hát ne legyünk már túl igényesek. Örüljünk annak, hogy egyáltalán még megjelenik valami a jó öregre. S ha ilyen gyöngyszemekkel is gazdagodhatunk, az már csak ajándék... Élvezzük ki, míg lehet **(Ááához — Xinó)**!
- Ritka szép darabot sikerült levadásznunk az alacsonyan szálldosó stratégiai-akció típusú játékok közül. Gondolom sokunk kedvence volt egykor a ***North & South*** című anyag. Nos, a *Double Density* a **Shogun**-nel valami hasonlóval próbálkozott. Azaz, a fő hangsúly itt is a stratégiai megfontolásokon van, de helyenként magunk is aktívan bekapcsolódhatunk a csatamezőn zajló párviadalokba. Az idei kínálathoz képest kifejezetten színvonalas a játék, bár nem nagy meglepetés,, hiszen a *Double Density* mindig is igyekezett a többi studió fölé nőni. Megint sikerült...
- ...á...! Régi ismerősünk, *Alf Yngvie* köszönti a CoV olvasóit. Tudjátok, ő a shoot 'em up stílus koronázatlan királya. Ha a minőségben nem is, de ötletességben, és a mennyiségi termelés mutatói alapján feltétlenül. Egyik új munkája, az **Arhena the Amason** címet viseli. Már ebből is kiderül, hogy a változatosság kedvéért nem tankkal, nem helikopterrel, de még csak nem is egy hímnemű szuperheroval kell teljesítenünk a küldetéseket, hanem egy szó szerint bombázó bébivel. Hm... A változatosság gyönyörködtet **(Ááához — Xinó)**.
- Végre a *CP Verlag*tól is egy használható játék. A **Nova 2.**, melynek első verzióját még sosem láttuk, kifejezetten jó szórakozást biztosít a fejtörőgető hangulatban leledző "júzernek". Képzeljünk el egy sík területet, amelyen néhány (szintről-szintre egyre több) barrikád, akadály van elhelyezve Egy lézerágyúból elindul a fénysugár. Ezt célpont eléréséhez mindenféle trükkökkel azaz tükrökkel és prizmákkal terelhetjük a megfelelő irányba. Mivel vagy tucatnyi eszköz közül válogathatunk, elképzelhető, hogy a magasabb szinteken micsoda agycsavarás szükséges a megoldáshoz.
- Már-már régi ismerősként üdvözölhetjük *Fred*-et, a *Cosmos Designe* által dizájnolt kétlábon járó szilvásgombócot. Most azonban nem a ***Fred's Back*** című sorozat főszereplőjeként köszön vissza a monitor képernyőjéről, hanem egy nem túl eredeti, viszont szépen elkészített ügyességi játék színes forgatagából **Cosmox** címen. A game logikája kissé a ***Frogger***-re emlékeztet, hiszen a folyamatosan növekvő vagy süllyedő tárgyakon ugrálva kell a feltűnedező cuccosbalhét begyűjteni, viszont annál sokkal szebben kivitelezett. Valószínű, hogy *Fred* lassanként *Dizzy* sorsára jut, és a nevével fémjelezve sóznak a kiadók mindenféle közepes anyagot a vásárló nyakába.
- Sokat ígérő címmel jelentkezett a kissé fellengzős nevű *Champions Soft*. Anyagukat **Predator**nak keresztelték. Ez a keresztelés most stílszerűen is megfelelő, hiszen ez a fenevad egy kétszemélyes célkeresztes lövöldözős őrületet takar. Hát, ha láttatok már ocsmányságot... Az ezeréves ***Operation Wolf*** kenterbe veri **(Ááához — Xinó).** Egyetlen erőssége az anyagnak, hogy rövid, így nem sok helyet foglal a lemezen.
- Angol nyelv(d)zsenik figyelem! A *Masterware* nevű brigád hozta nekünk a **Quiz Show** című vetélkedőt, mely szinte egy az egyben megegyezik a *Vágó István* féle *Mindent vagy semmit* c. TV-műsorral. Egyetlen különbség, hogy itt semmiféle erőszakos bébi nem akarja ránkerőszakolni senkinek nem kellő, de duplaárú lim-lomjait.
- Lapzárta előtt egy újabb *Alf Yngvie* akció gördült le a mester futószalagjáról. Ezúttal *Indiana Jones* a starring, most épp **Banana Jones**-nak álcázva. A Frigyládában már remekül bevált karikás ostorával felszerelkezve próbálja agyonverni a veszettül lövöldöző ellenséges alakulatokat. A színvonal megszokott, a játszhatóság szintén, a végrehajthatóság szinte kizárt. Türelmetlenek hamarabb is abbahagyhatják...
- S végül egy szenzáció!!! **Morph** 64-en! A komolyabb gépekkel rendelkezők már ismerhetik — ha csak hallomásból is — ezt a ritka okos programot, mellyel többek között meglévő képeket lehet mindenféle effektekkel torzítani, húzni-vonni stb. Nem hiszem, hogy valaki is komolyan gondolta volna, hogy ezt 8 bites gépekre is le lehet kódolni. Nos, itt a bizonyíték... (nem ígéret, nagyfiú). Igaz, a gép adottságai miatt a számolási műveletek igencsak hosszadalmasak, de megéri kivárni. A torzított képek azután a későbbiekben a standard formátumokban tetszés szerint felhasználhatóak. Különösen ínyenceknek ajánlott!!!

PC NEWS

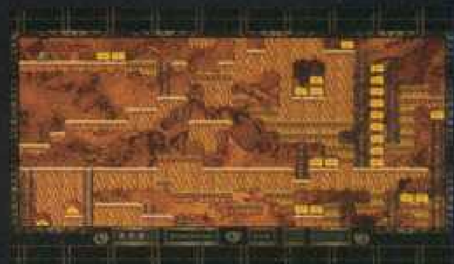

Albion


Alone in the Dark 3


Cyclones


Dark Sun 3


Wing Commander 3


Lode Runner


Menzoberranzan

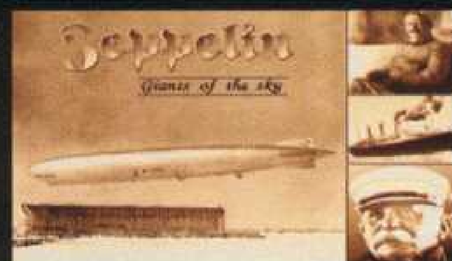

Menzoberranzan


Nascar


One must Fall


One must Fall


Syndicate 2



Giants of Sky


Transport Tycoon


Warcraft


Win.Battle Isle


Pinball Illusions

C64 NEWS



Magic of Endoria



No Limit



Dylan Dog

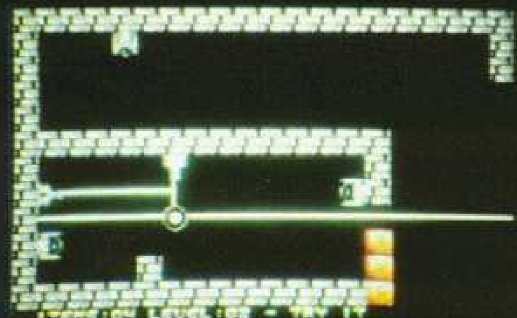


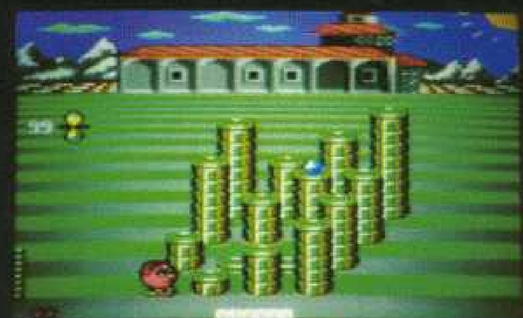
Puzzle Mania



Trick


Shogun


Nova II


Cosmocs



Quick Show


Banana Jones



Mit szólnátok egy kis asszociációs játékhoz? Mehet? Jó. Mi jut eszetekbe arról, hogy... *EMPIRE*? (Ez a zárójel a gondolkodási időt szimbolizálja.) Szóval? Május 24? Nem, nem, az az *Empire Day*. Hogy ott lőtték le King Kong-ot? Az az *Empire State Building*. Visszavág? Az meg az *Empire Strikes Back*. Senki többet? Na jó, eláruljuk: ez egy cool kis stratégia a jó öreg 64-en. A sztori a szokásos sablon: Vegyszer folt, hol nem volt, az Ó/N cián is túl (a kurtafarkú malacot azért hagytam ki, mert *Mr. AIDSface* már megint másra gondolna), szóval a jó fiúk elkezdtek háborúzni a rossz fiúkkal. Mit ád az ég, a jó fiúk hadműveleteit épp egy tehetségtelen, unintelligens pancser vezeti, és mint ilyen, tökéletes alany a 10telt Játékos számára a megszemélyesítésre. (Nem, nem, CoVboy, ez csak egy hülye szóvicc volt és nem azt akartuk mondani, hogy a játékot csak tízfős, kövér emberekből álló társaság játszhatja...)

Na, essünk neki... Akit a program betöltése, és a nehézségi fok beállítása másfél másodpercnél hosszabb gondolkodásra ingerelt, az inkább ne olvasson tovább! Szóval (és tettel) a játékot egy nagy pull-down menürendszerből irányítjuk. Ezt most jó alaposan ki fogjuk elemezni, csak hogy teljen a lap:

FILE (ami nem halfile és nem filemile)
- **New Game**: Új játék. Csak optimistáknak, akik azt hiszik, hogy a 64-en vannak még új játékok...
- **Load**: Az.
- **Save**: Az!
- **Save As**: Az!!! Na nézd má', ezek a ***Turbo Pascal***-ból lopták a menüpontokat..!
- **Exit**: Ááá, ezzel most nem fárasztunk benneteket, tök egyértelműek a menüpontok, mondjuk kivéve a **Map Editor**-t, az viszont (térképszerkesztés) dög unalmas, és lassú.

REPORTS (nem MTV Coca-Cola)
- **World Map**: A világtérképet adja ki. Eleinte ez csak egy nagy sötétség, ami nem azt jelenti, hogy rossz a monitor, hanem azt, hogy csak azt mutatja meg, ahol már járt csapatunk (tiszta ***Civilization***!).
- **Status**: Ez egy helyzetjelentés a háború állásáról. A felső táblázatban:
  - **Captured**: Hány várost foglaltunk el eddig
  - **Exist**: Még hány szabad város létezik (összesen 50 város van)
  - **Expld**: A terep hány százalékát fedeztük fel

Az alsó táblázat a se(re)geinkről ad egy összefoglalást. A sorokban az egyes csapatfajták (majd később), az oszlopokban pedig:
  - **Const**: Eddig hány ilyen típusú sereget állítottunk fel
- **Soon**: Mennyi időbe kerülne a következő felállítása **(Ez provokáció — Xinó)**
  - **Combat**: Mennyi harcképes egységünk van
  - **Destroy, Lost**: Hány csapatunk semmisült meg, illetve tűnt el. A kettő között az a különbség, hogy **aki destroyed**, azt lelőtte az ellenség, aki meg **lost**, az vagy lezuhant (ha repülő), vagy kilőtték alóla a hajót, és megfulladt (ha gyalogos).

Well, ha már itt tartunk, lássuk milyen típusú egységek vannak:
  - *Army* továbbiakban *Adry*: Gyalogos hadsereg. Töltelékemberkék, de nagy számban (mármint nem az én nagy számban) szép pusztítást tudnak csinálni. Kicsit lassúak, de majd visszük őket *Transport*-tal.
  - *Fighter*: Repülőgépek. Jó gyorsak, és bombáznak is rendesen, tehát felderítésre és a gaz ellent kaszálni is jók. Nem tudnak viszont várost elfoglalni (arra *Adry* kell), és megvan az a kedves tulajdonságuk, hogy néha lezuhannak.
  - *Destroyer*: Elég gyenge, de gyors hadihajók, így ők vállalják a vízi felderítő és... khm, szóval gyalogáldozat szerepét.
  - *Transport*: Szállítóhajók. 6 *Adry*-t tud elvinni egy, de jó sok kell belőlük, hogy az ütőerőt gyorsan a frontra tudjuk összpontosítani.
  - *Submarine*: Tengeralattjárók. Sárgák, és a tenger alatt járnak, fő feladatuk a *Transport*-ok védelme és az ellenség *Transport*-jainak zargatása.
  - *Cruiser*: Hadihajók. Nem sárgák, nem járnak tenger alatt, de egyébként ugyanazt csinálják, mint a *Submarine*-ek.
  - *Carrier*: Repülőgép-anyahajók. Nem áruljuk el, mit csinálnak.
  - *Battleship*: Csatahajók. Lassan készülnek, de iszonyúúúúú táposak! Ilyenek fogják majd a rossz fiúk flottáját a tenger fenekére küldeni.

No, ezzel a **Status** menüpont végére értünk. Következik az:
- **Info**: A városainkról kérhetünk infót, és beállíthatjuk, hogy ott milyen típusú egységet gyártsanak (egységben a kétség). A **Turns Cost** oszlop mutatja, hogy mennyi időbe kerül az adott sereg legyártása, az **Under Const** pedig, hogy hány ilyent gyártunk éppen a többi városunkban. Hajókat csak tengerparti városokban gyárthatunk. Minél többet gyártottunk egy városban egyféle seregből, annál jobban belejönnek a helyiek a dologba, így egyre kevesebb időbe kerül a következő előállítása. Tehát ha mondjuk egy városban csak gyalogosokat gyártunk, akkor az eredetileg 6 körbe kerülő *Adry*-ból 150 kör után már körönként képesek kettőt gyártani.
- **Ship Report**: Ez egy vízi helyzetjelentés. Minden hajónkról megmondja:
  - A **számát**: Nem túl érdekes, mert hajlamos akár a harmadik *Destroyer*-ünket is *57. Romboló-ezred*nek elkeresztelni...
  - A **típusát**: *Destroyer*, *Transport*, *Submarine* stb.
  - A **helyzetét**: Itt néha bejátszik a **Bermuda-háromszög**-effektus, és a megadott koordinátákon se híre, se hamva a hajónknak.
  - A **közérzetét**: Ha ez pl. 3/2, az azt jelenti, hogy a játékos 3 pofont visel el, de kettőt már kapott, így a következőtől már 3/3-as lesz, és lebukik. Izé... elsüllyed.



- **Set Production**: A város termelését lehet megváltoztatni.
- **Production Map**: A térképre rajzolja ki, hogy hol mit gyártanak. Kicsit kényelmesebb, mint mindenhonnan **Info**-t kérni.

ORDERS (a csapatoknak adható parancsok)
- **Go Home**: ...menj haza (Ez valahonnan ismerős)! A csapat abba a városba fog igyekezni, ahol annak idején gyártották. Érdekes öngyilkossági kísérletnek lehetünk szemtanúi, ha legyártunk egy *Adry*-t, felültetjük egy *Transport*-ra, átvisszük a tengeren, kirakjuk, majd azt mondjuk neki: **Go Home... (avagy By-by Adria, vagy inkább Adryja — CoVboy)**
- **Go Direction**: Megadunk egy irányt, és a sereg arra fog masírozni, amíg csak le nem megy a térképről.
- **Go Random**: Hasznos parancs, a csapat részegséget szimulál, és össze-vissza csámborog.
- **Move to**: Egy konkrét helyet jelölünk ki célpontul, és az egység odamegy. Persze annyi esze nincs, hogy egyenesen menjen, ez néha roppant idegesítő tud lenni.
- **Patrol to**: A sereg a két megadott végpont között mászkál ide-oda. Csak akkor van értelme, ha voltunk olyan pancserek, hogy az ellenséget támadni hagytuk.
- **Escort Ship**: Egy vízi egységet egy hasonszőrű védelmére rendelhetünk.
- **Sentry**: A csapat beássa magát, és csak akkor aktivizálódik, ha ellenség bukkan fel a közelben. A beásás képletesen értendő, ugyanis hajó és repülő is tud ilyet.
- **Clear Orders**: Az eddig érvényben levő parancs törlése.
- **Load Ship**: Az emberkék (vagy repülők) felszállnak a szállítóhajóra (vagy anyahajóra). Ha kevesebb, mint 6 emberkét akarunk feltenni a hajóra, akkor adjuk ki a **Load Ship** parancsot, pakoljuk fel az emberkéket, azután **Clear Order**-rel töröl-

jük a parancsot. Ja, ha nem lett volna világos: emberke = *Adry*, khm(?!).
- **Unload Ship**: Ugyanez fordítva. Nem, nem a hajó száll be az emberkébe, hanem az emberke száll ki a hajóból. Azt ugye mondanunk se kell, hogy az utóbbi két menüpont használatának főleg a tenger kellős közepén van sok haszna...
- **Skip Move**: Lépés átugrása. Megeshet, hogy még a körben akarunk egy csapattal mozogni, de csak a többi sereg után.

Ezek lettek volna a parancsok. Ennek ellenére újabb parancsok jönnek, csak már egy másik menüpont alatt:

COMMANDS (ide tartozik pl a COMMAND.COM)
- **Move Mode**: Ez az alapállapot. A seregek csinálják, amit mondtunk nekik, aztán a következő körben újra érdeklődnek a szándékaink felől.
- **Survey Mode**: Ha ezt kiadjuk egy csapat*ra*, új parancsokat adhatunk ki neki.
- **Group Survey**: A kijelölt területen mindeki átmegy **Survey Mode**-ba.
- **Wait**: A csapat egy körig nem csinál semmit.
- **Flight Path**: (747 nélkül) Repülési útvonal megadása. Kicsit bonyolult lesz elmagyarázni, azért megpróbáljuk. Szóval: megadunk egy útvonalat mondjuk egy város és a tenger közepén horgonyzó anyahajó között. Ezentúl ha egy repülőnk valahogy a városba keveredik, automatikusan az anyahajó felé folytatja az útját. Így lehet gyorsan és hatékonyan a frontra zavarni a repülőinket. Útvonalat törölni úgy tudunk, hogy azonos kezdőponttal egy másikat jelölünk ki (és tök jól meg lehet hülyíteni a pilótáinkat egy körkörös útvonallal...).
- **Activate**: Ööö... Ld. **MISC/Commanders**
- **Center Screen**, **Center cursor**: Na, ezek rendkívül bonyolult dolgok, majd egy különszámban fogjuk őket részletesen kielemezni.

MISC (Floppy MISC, vagy Hard MISC?)
- **Sound on/off**: Jó lesz az off-ban...
- **Display**: A **Battle Delay** a csaták időtartamát állítja, a **Message Delay** pedig az üzenetek *MVTRI*-indexét (*Monitoron Való Tartózkodás Relatív Időtartama* — ugye tetszik, hogy ilyen tudományosan fogalmazunk?). Jobb nem piszkálni őket, mert ha túl lassú, akkor kihullik a hajunk, mire megnyerjük a háborút, ha meg túl gyors, akkor esetleg nem vesszük észre, hogy hirtelen felaprították a fél hadseregünk.
- **Commanders**: Ld. **COMMANDS/Activate**!

MAP EDITOR (röviden a szerkesztőről)
- **File**: Ugyanaz, mint a játékban, csak itt a megszerkesztett térképre vonatkozik.
- **Pieces**:
  - **Put Sea**: 1 db tenger lerakása
  - **Put Land**: 1 db földdarab lerakása
  - **Put City**: Város lerakása
  - **All Sea**: Az egész mező kitöltődik tengerrel
  - **All land**: Az egész mező kitöltődik földdel
- **Growth**:
  - **Grow Land Mass**: A segédkurzor körül véletlenszerűen föld kezd kialakulni a tűzgomb megnyomásáig
  - **Grow Sea Mass**: Ugyanaz, mint az előző, csak a tengerrel
  - **Blotch Land**: Egy ideig történik a földkialakulás
  - **Blotch Sea**: Ugyanaz, mint az előző, csak tengerrel
  - **Build World**: A program tervez egy világot
- **Other**:
  - **Validate Cities**: Ellenőrzi, hogy mindegyik városból el lehet-e jutni mindegyikbe
  - **Enter screen**: Az eddig megtervezett világot középre hozza
  - **World view**: A világ térképe.

Now, most már mindent tudunk, itt az ideje, hogy kezdődjék a HÁBORÚ! (Höhöhö... War is cool!)

Kezdetben vala egy, azaz egy darab városunk. Gyártsunk le néhány *Adry*-t, és hódítsuk meg velük a környéket. Ha már van 4-5 városunk, átállhatunk a nagyszabású háborús taktikára: egy város állandóan *Adry*-t gyárt, egy repülőt, egy *Transport*-ot, a többi meg azt, amit akar. Repülőkkel és *Destroyer*-ekkel fedezzük fel a világot. A gyalogosokkal és a többi repülővel foglaljunk további városokat, a maradék *Adry*-t meg fagyasszuk le (értsd: tegyük be őket *Transport*-okba, és adjunk nekik **Sentry**-t (ez aztán a hidegháború!)). Időközben gyártsunk néhány *Cruiser*-t, és ha lehet, *Battleship*-eket is. Úgy 40-50 kör múlva valahol biztos beleakadunk az ellenségbe. Néhány repülőt és *Destroyer*-t feláldozva derítsük fel az ellenfél által meghódított területeket (ellenkező esetben megtörténhet, hogy a nagy felderítetlen sötétségből kijön néhány ellenséges hadsereg (**mint Kukás a Darkness-ből — ÁKOS**), és bepofátlankodik a hátországunkba. Ha megvan a gaz ellen, szedjük össze az összes hajónkat (remélhetőleg már van pár *Battleship*-ünk), és söpörjük el az ellenfél flottáját. Ha megvan a tengeri uralom, elindulhat az inváziós sereg (a sok "lefagyasztott" *Adry*) *Carrier* + repülős támogatással (ha nincs *Carrier*-ünk, a repülőknek adjunk **Flight Path**-okat!). Míg a nagy armada odaér a frontra, a maradék flottánkkal ritkítsuk meg az ellenfél part mentén bóklászó csapatait. Ha partraszálltunk, igyekezzünk sok ellenséges várost elfoglalni! Ez dupla nyereség: az ellenfélnek annyival kevesebb serege lesz, amennyit ott termelne, nekünk meg annyival több, amennyit ott termelünk. Innentől a győzelem már csak idő kérdése. Ja, akkor nyerünk, ha az összes ellenséges sereget lepucoltuk.

Megeshet, hogy a program egy olyan pályával kedveskedik, amin egy kikötő nélküli szigeten dekkolunk, ilyenkor legjobb, ha resetelünk (nincs kikötő —> nem tudunk hajót gyártani —> nem tudunk terjeszkedni —> folytassuk...?). Ennél is kellemetlenebb, ha az ellenség kerül hasonló helyzetbe. Mivel ő nem tud resetelni, átmegy abszolút defenzívbe, azaz a területének minden négyzetcentiméterét feltölti *Adry*-kkal, aztán ember legyen a talpán, aki egy ilyen szigetet elfoglal...
Na, most már csak az értékelés maradt hátra. A játék néha roppant izgalmas tud lenni (főleg keményebb nehézségi fokozatokon): ***EMPIRE*** IS COOL! Néha viszont nagyon unalmas (ha van száz csapatunk, mind a száznak külön kell parancsot adnunk...): ***EMPIRE*** SUCKS! Mindenesetre játéknak jobb, mint néhány "vadonatújésfantasztikus" 15 megás lövöldözős hülyeség! Egy greetings *Bánhegyi Gábor*nak, tőle származik a szerkesztő leírása.

Utóirat: Azok megnyugtatására, akik a duplaszámban lévő CoVboy's Quest-ígérgetésen nagyon felvillanyozódtak volna, ezúton közöljük, hogy a CQ-project sajnos kútba esett. Nem mintha nem lett volna elég hülye ötlet, hanem a coder bácsi mondta be az unalmast.

▪ *HANCU & Ákos, a tápos*

WARLORDS II.

A játékot az **SSG** készítette '93 májusában, de a magyar PC nyúzók csak hónapokkal később vethették rá magukat. Aki ismeri a Warlords I.-et (—> leírás a '93/94-es Évkönyvben), annak nem kell magyarázni, hogy milyen cool ez a játék. A game VGA-s, és nem árt, ha van egy SB a közelben. Ha betöltöttük, akkor egy 7. szintű Human Figter fogad minket, itt négy opció közül választhatunk:
- New Scenario: Pályaválasztás.
- Load Game: A ló ad egy játékot.
- Random Map: RND térkép kidolgozása.
- Begin: Let the WAR begin!

A következő screenen újabb menük várnak.
- Három nehézségi fokozat: Beginner/ Intermediate/ Advanced
- Edit Options: Itt a játék nehézségét lehet állítani egyenként.
- Neutral Cities: Average/ Strong/ Active
- Quests: Küldetések /Lást később/
- View Enemies: Lássuk-e az ellenfél csapatait.
- Diplomacy: Mi lehet?
- Hidden Map: Csak azt látjuk, amit felfedeztünk a térképen.
- View Production: Az ellenfél váraiban nem tudjuk, hogy mit lehet termelni.
- Military Advisor: Getto in Army
- Quick Start: Nincsenek neutral városok.
- Random turns: Körönként változik a játékosok sorrendje.

Mind a nyolc karakternél be lehet állítani, hogy a gép, vagy mi veressük őket. Ha egy karakter képére clickelünk, akkor megváltoztathatjuk a nevét. A **Random Caracters** pontot kiválasztva a gép karaktereinek jelleme lesz (előnyökkel és hátrányokkal). Az *I'm the Greatest*-et mindenkinek ajánlom, ezzel élvezet csak játszani. Legalul egy százalék jelzi a nehézségi szintet. Ha minden kész, akkor begin.
Végre a játékot is megszemlélhetjük. Bal oldalon a váraink számát látjuk, mellette a pénzünket, ez három részből áll (az éppen aktuálisat, egy körben mennyit keresünk, egy körben mennyi a kiadás). A játékteret és a térképet nehéz eltéveszteni, ezért az ikonokról írnék.

Felső sor:
- **Két lábat formázó ikon:** Az első részben az volt a legnagyobb probléma, hogy ha több száz egységünk volt, lehetetlen volt megjegyezni, ki hova tart. Ezt tökéletesen megoldották, ugyanis ki lehet jelölni a térkép másik felét is célpontnak, az egység megjegyzi, hogy hova tart. Lelépni a mozgáspontjait egy körben nem kell, csak elég megnyomni ezt az ikont.
- **Jobbra nyíl:** Következő
- **Felkiáltójel:** Ez az egység nem lép többet ebben a turn-ben.
- **Zászló:** Személyesen kívánunk kijelölni valamilyen egységet.

Középső sor:
1. **ikon:** Ha hosszabb mozgást jelöltünk ki, megmutatja a célpontot.
2. **ikon:** Info
3. **ikon:** Törli az egység útvonalát.

Utolsó sor:
Itt négy ikon lehet, de mi jelöljük ki, hogy mi legyen az (a felső pull-down menükből Game/Shortcuts).

Pull-Down menük:

GAME
- **Settings:** Ha jön egy haver, itt lehet neki csapatot adni.
- **Shortcuts:** Lásd fent
- **New/Load/Save Game:** egyértelmű
- **Load/ Save Map:** Ez is.
- **Quit:** Kuvik.

ORDERS
- **Fight Order:** A csapatok prioritási sorrendjét lehet beállítani.
- **Move All:** Minden egység a megadott útvonalon mozog.
- **Disband:** Feloszlat egy csapatot.
- **Resign:** A game feladása.

REPORT
- Statisztikák a játék állásáról.
- Army: Hadsereg száma. City: Városok. Gold: Arany. Production: Gyártás/Csapatok. Winning: Nyerésesély.
- **Diplomacy:** Diplomácia.
- **Quest:** Na, ez egy olyan dolog, hogy ha betér egy hős egy templomba, ott adhatnak neki egy küldetést. (Egy vár lerombolása, ellenfél csapatának kinyírása, stb.). Ha ezt véghezviszi, akkor megjutalmazzák, általában egy varázstárggyal. Ennek az állapotát mutatja ez a menüpont.

HERO
- **Inspect:** Vizsgálódás. Ha meghal egy hős, és voltak tárgyai, akkor egy zsák jelenik meg, ebben lesznek a tárgyai. Gyorsan moveoljunk oda, és Inspect.
- **Plant Flag:** Le lehet tenni a varázstárgyait.
- **Levels:** Hőseink szintjét láthatjuk.
- **Search:** A ruinokban és a templomokban használhatjuk.

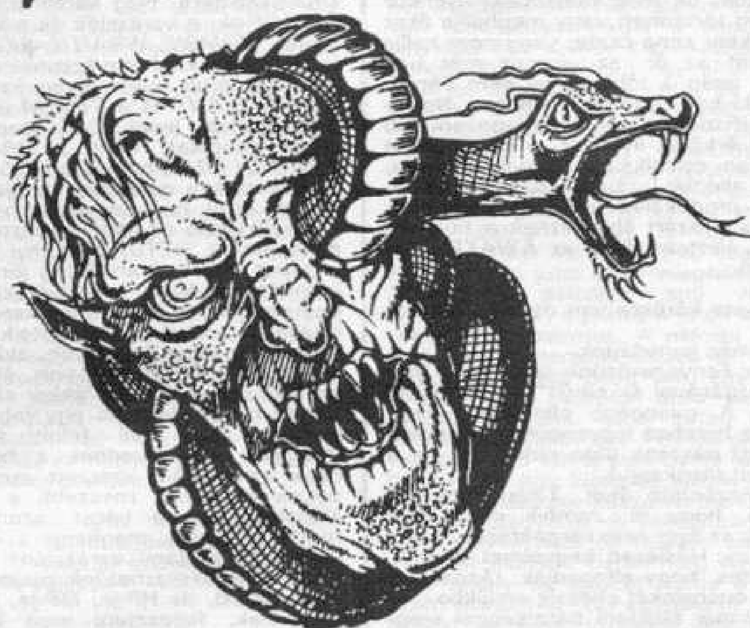
VIEW
- **Army Bonus:** A csapatok bonusai.
- **Items:** A játékban található tárgyak bonusai.

Ezután a városok menüi következnek.
- **Ruins:** Az összes Ruin-t megmutatja, és azt is, hogy melyek vannak kifosztva.
- **Stacks:** A csapatokról részletes info

HISTORY: Ua. mint a REPORT, csak táblázatban.
- **Turn:** A kör befejezése.

Ennyi lenne a ***WARLORDS II.*** Aki mindezt elkövette *Szilágyi Dávid* tippjei alapján: ▪ *Evil Csika*

PHANTASIE III.



Old, but good! Valamikor 87-ben született a game az *SSI*-nél. Ehhez képest (már hogy az *SSI*-nél született) elég jó játék, ha nem számít senki sem holmi ***Underworld***-típusú megajátékra (de a *Pool*hoz sem nagyon szabad hasonlítgatni!).

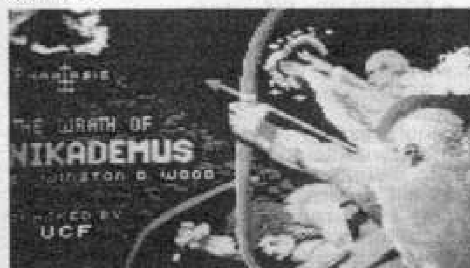
Ez nem teljes leírás lesz, csak kezelési útmutató, meg segítség a kezdéshez, ugyanis nagyon nehezen sikerült belelendülni, mert az elején az istennek sem tudtuk, hogy voltaképpen mi a játék célja. Most már vannak sejtéseink...

Na, először töltsük be a gamét. Ha valakinek nincs más dolga, az aludjon egyet a töltögetés alatt, mert rohadt sokáig tart (kb. 1 **Bark at the moon**-nyi ideig (koncertváltozat)), bár lehet, hogy nem jó mérce a PC vinyója mellől visszaülni az 1541-eshez. Először is ki kell választanunk, melyik városból induljon a játék. Ha ez megvan, elénk tárul a **városi menü**:

- **(G)UILD:** Kiképzőhely. Lehetőségek:
  - **'L'**: A lemezen lévő karakterek listája
  - **'P'**: Karakter törlése (nem lemezről)
  - **'N'**: Új karakter (sznoboknak: kharektőr, RPG-fanoknak: PC (nem az a PC és nem az az RPG!)) létrehozása
  - **'R'**: Karakter átnevezése
  - **'A'**: Karakter behozása a listáról (ha nem ebben a városban tartózkodik, a gép megkérdezi, várunk-e két hónapot, míg ideér, de mi nem láttuk semmi jelentőségét a várakozásnak)
  - **'E'**: Exit
  - **'S'**: Új varázslat tanulása (nem ingyen)
  - **'T'**: Szintlépés (ez se a két szép szemünkért)
  - **'D'**: Karakter kirugása a csapatból

Új karakter készítésekor először egy fajt kell választanunk. Ez a szokásos *ember, gnóm, félszerzet, elf, törp* mellett lehet véletlenszerű is. Ilyenkor vagy az előbbi ötből lehet választani, vagy egészen egzotikus fajok jönnek elő: *troll, gnoll, pixie, minotaur* stb. Ezek általában elég spéci figurák, de mindegyiknek van néhány hátránya: csak tolvaj vagy harcos lehet (annak viszont nagyon jó), néhány képzettségüket nem tudják fejleszteni, és kicsit drágábban lépnek szintet a többieknél. Előnyük viszont, hogy strapabíróbbak, és néhány képzettségük induláskor elég magas. Tudjuk ajánlani a *troll* harcost és a *pixie* tolvajt a csapatban (utóbbi kezdetben gyengécske, de gyorsan fejlődik, jól lő, és mivel repülni is tud, csatában a hátul álló ellenfeleket is meg tudja sorozni). Mindenképpen kell legalább egy *dwarf* a csapatba!

Ha megvan a faj és a kaszt, megjelennek a tulajdonságok és az eredeti foglalkozás. Túl béna egyedeket, valamint PEASANT származásúakat ne tartsunk meg, ha lehet, mert a parasztnak elég kevés (0) aranya lesz induláskor, és az elején minden fillér számít...



Ha összeszedtünk egy kis XP-t, fejleszthetjük a karaktereket. Ilyenkor nőnek a HP és magic pontok, mi pedig növelhetjük három képzettség szintjét. A képzettségek:

- **ATTACK:** Na, ez vajon mi lehet...
- **PARRY:** Védekezés
- **FIND ITEM:** Csata után milyen eséllyel talál valamit
- **SPOT TRAP:** Csapdafigyelés. Jó, ha legalább egy fickónak (pl tolvaj) magas!
- **DISARM TRAP:** Csapda hatástalanítása. A tolvajnak legyen magas.
- **LISTEN:** Hallgatózás. Ha magas, a karakter szól, ha az ajtó mögött ellenfelek vannak, így lerobbant csapattal elkerülhetjük a harcot.
- **FIRE BOW:** Milyen jól lő a fickó
- **PICK LOCK:** Ajtó nyitása. A tolvajnak (bár inkább már polihisztornak nevezném) jó, ha magas.
- **SWIM:** Úszás. Fejlesszük ezt is egy kicsit, mert kellemetlen, ha titánjaink vízbefulladnak átkeléskor.

Fejlesztésnél két oszlopban vannak az értékek ilyen volt —> ilyen lesz stílusban. Ha a jobboldalon az érték 1 vagy ugyanakkora, mint a másikon, akkor ne pazaroljuk erre a lehetőségeket.

Khmmm.... Szóval a városi menünél tartottunk. Továbbiak:

- **(A)RMORY:**
  - **'L'**: Bolti lista elölről
  - **'C'**: A bolti lista továbblapozása
  - **'B'**: Vásárlás
  - **'A'**: Másik karakter behozása vásárolni

  A tárgyak melletti két oszlop jelentése: GP a cucc ára, PTS a tárgy ereje (hogy pontosabbak legyünk: fegyvernél ez a sebzés, páncélnál ez az AC(/DC)). Ha a pasinál több azonos feladatú tárgy van, automatikusan a legjobbat használja (kicsit kényelmesebb, mint állandóan READY-be tenni). Ja, harcok után nem érdemes felszedni minden cuccot abban a reményben, hogy "ez biztosan egy **LONG SWORD +30 vs EVIL +300 FLAMETONGUE** lesz", mert a program megmondja, ha a fegyver pluszos. A tárgyak választéka viszonylag jó, de nincsenek karkötők, övek, meg ilyen marhaságok, és az íjhoz sem kell nyílvesszőt venni. A fegyvereken kívül vannak még **HEAL POT x**-ek: ezek gyógyító löttyök, a szám az erősségükre utal, csak egyszer használhatóak, **MAGIC POT x**-ek: magic pontokat nyomják fel, illetve **SCROLL**ok is (ezeket még nem tudtuk használni, de van egy olyan érzésünk, hogy kulcsszerepük lesz). Az egyéb tárgyak: topáz, onyx, festmény, szobor stb. érdekesen hangzanak, de használni nem tudtuk őket, valószínüleg nincs szerepük a játékban.

  Ha új csapatot indítunk, nem árt felszerelni őket egy-két jobb cuccal (legalább valami jobbfajta páncélt mindenkinek, meg a harcosoknak pár jobb fegyvert), mert a program által nyújtott kezdő "felszerelés" semmire sem elég.

- **(M)YSTIC:** Helybeli jós, akinél ugyan infot nem kapunk, de megtudjuk a pontszámunkat és besorolásunkat.
- **(B)ANK:** Kezdéskor, valamint városba belépés után nincs nálunk készpénz, a kiképzőhelyen meg csekket nem fogadnak el, szóval ide is be kell néha kukkantanunk.
  - **'D'**: Pénz berakása. Ez nem személyenként megy! Minden fickónál meg kell adni, mekkora részesedése legyen a berakandó lóvéból (1-3), és ezután a nálunk lévő összes pénz a bankba megy.
  - **'W'**: Pénz kiszedése. Ez már személyre szóló. Itt azért vigyázzunk, ha **'RETURN'**-t nyomunk, az összes pénzét kiveszi a hülyéje.

  Fontos, hogy vigyázzunk a pénz ki/berakásával, mert 65535-nél átpörög a drága!

- **(I)NN:** Fogadó. A pasik életereje és magic pontja (továbbiakban MP) a maximumra ugrik. A halott viszont nem támad fel (ez is jó poén a játékban: a többi **RESTS**, azaz alszik, a hulla meg **RESTS IN PEACE**...), és a levágott testrészek sem nőnek ki!
- **(L)EAVE TOWN:** Navajon...
- **(T)RADE ITEMS:** Tárgyak csereberéje, illetve eladása.
- **(V)IEW MEMBER:** Karakter infója. A következőket tünteti fel:
  Szint, faj, kaszt, állapot (él/hal-e), kor (kis programhiba miatt 255-el kezd), HP, MP, arany, XP, pontszám, felszerelés (a zárójelben a tárgy ereje), ORIGIN (hol született), SOCIAL CLASS (eredeti foglalkozás), tulajdonságok, képzettségek, felhasználható varázslatok.
- **(D)ISTRIBUTE & SELL ITEMS:** Az összes tárgyat összeráMoljuk és újrafelosztjuk a nép között (mint *Dennis Moore*). A nevek mellett lévő számok a következőket jelentik: fegyver erőssége,

páncél ereje, pajzs ereje, íj ereje. Ha sok cucc van nálunk, inkább ezt használjuk, mint a **TRADE ITEMS**-t. Ha valamelyik cucc nem kell, a '**7**'-tel eladhatjuk.

- **(S)AVE GAME:** Nem a játékállást, hanem a karaktereket menti el. Ha új társulatot csináltunk, érdemes azonnal lementeni (lehetőleg csináljunk egy másolatot a DUNGEON DISK-ről, és azzal játsszunk). Mentés előtt, ha pénz van nálunk, el kell osztani, ugyanúgy, mint a bankban.
- **(C)AST A SPELL:** Varázsolgathatunk egyet. A választék:
  - **Heal 1-4:** Gyógyítás különböző erősségben.
  - **Ressurrect:** Halott feltámasztása, a pasi feltámad (minden tulajdonságvesztés nélkül) 1 HP-vel.
  - **Transport:** Gyors közlekedési lehetőség a városok között, csak a város nevét kell megadnunk.

Mozgás a terepen:
A kép jobb oldalán láthatjuk a pasikat. Fel van tüntetve a név (programhiba miatt a felső kettőnek nem), a szakma, MP, HP. A test képe is fontos, a sérüléseket mutatja. Alapállapotban az egész pasas zöld színű (micsoda bűz lehet ott). Sérülés hatására ezek elszíneződnek: ha megsebződött, akkor sárga, ha eltört a testrész, akkor piros, ha levágták, akkor meg nincs ott. Jó, ha gyógyítjuk a fickókat, mert pl. lábtöréssel nem igazán fickándoznak a csatában.
A terepen a kurzorgombokkal mozoghatunk. Egyéb funkciók:

- **(C)AST:** Választék:
  - **Heal 1-4**
  - **Resurrect**
  - **Monster Eval.:** Megmutatja, milyen erősek az ellenfelek a környéken.
- **(T)IME LAG:** A játék sebességét állítjuk.
- **(U)SE POTION:** Gyógyító vagy MP-növelő lötyő használata. Meg kell adnunk, hogy ki használja, mit választ és ki issza meg.
- **(I)NSPECT MEMBER:** Csapat vizsgálata. A következőket láthatjuk: Kint töltött napok száma, szerzett arany mennyisége, az eddig összeszedett XP mennyisége, szerzett cuccok száma. Az '**1**'-'**6**' billentyűkkel pedig a karaktereket ellenőrizhetjük. Itt jegyeznénk meg, hogy ebben a játékban kissé fura a zsákmány- és XP-gyűjtés: a csatákban szerzett holmit nem lehet használni, és az XP sem adódik hozzá rögtön a többihez. Ahhoz, hogy használni tudjuk az imént felszedett cuccot, vissza kell mennünk a legközelebbi városba, ahol a szerzett cuccokat a **DISTRIBUTE** opcióhoz hasonlóan fel kell osztani. Ugyanez történik az XP-vel is: a banki módszerhez hasonlóan kell felosztani a tapasztalati pontokat. Ez nagyon hasznos, mert így az elhunyt karakterek is részesülnek a szerzett tapasztalatokból, és lehetőség van egy-egy karakter célirányos fejlesztésére (ez főleg a papoknál fontos, amíg meg nem tanulják a **RESURRECTION**-t) **(Realitás...)**.

A terepen fogadók is vannak. Ide csak pénzért mehetünk be (csekket nem fogadnak el), cserébe a csapat felgyógyul, és az MP is maximumra töltődik. A harmadik típus, amivel találkozunk, a dungeon, erről később.

Harc:
Sétálgatva néha belebotlunk egy-két barátságtalan emberkébe (*elf*ecskébe, *troll*ocskába stb.) is. A belebotlás módja többféle is lehet:

- Egyszerűen találkozunk, és egymásnak esünk.
- Meghalljuk őket. Lehet választani: futunk vagy bunyó.
- Meglepnek minket (**suprised**), ilyenkor övék az első kör.
- Álmukban lepjük meg őket (**Sleeping monsters. Leave?**). Ilyenkor nem kötelező támadni, de az esélyeink ilyenkor a legjobbak: az összes pasi alszik, mi pedig egy-két körig büntetlenül verhetjük őket. A dologra jellemző, hogy egyszer két kör alatt levertünk így két *Cloud Giant*-et (szerezve egy rakás XP-t és NAGYON JÓ fegyvert), majd a következő lépésben találkoztunk egy másikkal, aki sajna ébren volt — még elmenekülni sem tudtunk, miután két kör alatt lenyomta az összes varázslónkat.
- Mi alszunk, ők meg támadnak. Ilyenkor két dolog történhet: vagy meghallja őket az őr, ekkor sima csata, vagy nem hallja meg őket az őr, az viszont már baj, ugyanis amíg a többiek fel nem ébrednek, neki kell tartania a frontot. Ne legyenek illuzióink: mindig a leggyengébb karakter őrködik ilyenkor, a tagok pedig nyugodtan csicsikálnak annak ellenére, hogy az ellenfél lazán 10-20 pontos sebzéseket produkálva eltöri kezüket-lábukat. Persze azért ébredeznek a fiúk, de nem árt siettetni őket az **AWAKEN** varázslattal.

Maga a csata körökre van osztva. A lehetőségek:

- **Fight:** Simán bunyózunk.
- **Threaten:** Fenyegetőzünk (az ujjunk ütemes mozgásával és sűrű "nana!" kiáltásokkal). A gyengébb ellenfelek, vagy esetleg a harcban legyengültek lelépnek. A szökött pasasok után nincs XP, de a tárgyaikat megkapjuk.
- **Greet:** Köszöntjük őket. Talán nem kell mondani, hogy pl. *zombi*k vagy *dark dwarf*-ok az ilyet nem respektálják.
- **Beg Mercy:** Hősiesen kegyelmet kérünk. Nem biztos, hogy elfogadják, ráadásul a szerzett cuccainkat elteszik emlékbe.
- **Flee:** Már-már félisteni bátorsággal megpróbálunk lelépni. Nem mindig sikerül, ilyenkor pedig egy körig az ellenfélé a szó.

A csatában a karaktereknek a következő lehetőségeik vannak:

- **THRUST:** Döfés a karddal (a szótár szerint jelentheti még: csípős megjegyzés; vízszintes ívnyomás).
- **ATTACK:** Sima támadás.
- **SLASH:** Vágás.
- **LUNGE:** Hirtelen szúrás.
- **AIM BLOW:** Célzott csapás.
- **CAST:** Varázsolgatás.
- **PARRY:** Védekezés.
- **BOW:** Nyilazás.
- **OTHER:** Egyéb dolgok:
  - **FORWARD:** Előrelépés
  - **MIDDLE:** Középrelépés
  - **BACK:** Bújócska hátul
  - **TIME LAG:** Sebesség
  - **REDO:** Vissza az előző menübe

Őszintén szólva nem tudjuk, mi a különbség a támadási módok között. Ami biztos: kezdő karakter nem használhatja mindet, csak a **Thrust**ot, a **Parry**-t és a **Bow**-t. Ha a karakter tud repülni (*pixie, sprite*), akkor a **thrust, slash, attack** támadásnál támadhatja a hátsó sorokat is!
Az ellenfelek általában két sorban állnak. A hátulsókat íjjal, varázslattal, és az előbbi módon lehet támadni. Ha ilyet használunk, a program érdeklődik, melyik sort támadjuk (**rank?**). Az ellenfelek nevei mellett vannak betűk is: ezek az állapotukat jelzik:

- **K: Okay**
- **S: Sleeping**
- **D: Down**
- **U: Out**

Na persze nem azért állnak ott a kolléga urak, hogy legyen mit kijelezni, hanem támadnak is rendesen: a támadások hatása lehet sima HP vesztés, sérülés (**injured**), törés (**broke**) ill. levágás (**remove**). A testrészek sérüléseit kijelzi a gép. A sérüléseket jobb minél hamarabb gyógyítani (az erős **heal** újranöveszti a levágott testrészt is **(az igen!)**), mert pl. törött kézzel nemigen lehet nyilazni, törött lábbal mozgásképtelen a pasi (néhány extra faj nem. Pl. a *pixie* repül), a betört fejű krampusz pedig egyből **Out**ba kerül. A súlyosan sérült karaktert jó, ha hátravisszük, ilyenkor nemigen tud jól támadni (csak íjjal és mágiával), és kevesebb találatot kap.
Az ellenséges fajtákat nem fogjuk taglalni, elég sokféle van. A leggyengébbek a *BEE* **(huhh, mekkora méh??)**, *WILD CAT, WILD DOG, GREMLIN, KOBOLD* és hasonló fajták. Vigyázzunk (alcsony szinten) a *SMALL DRAGON*-okra. Elég kemény fiúk a *DARK DWARF*-ok, a varázslók és a különféle élőholtak (*ZOMBIE, WRAITH, SKELETON* stb.) is. Az óriásokkal vigyázzunk! A hegyi meg a völgyi óriás nem olyan kemény, de a *CLOUD GIANT* és a *STORM GIANT* rohadt erős fiúk egy level 10-es csapatnak is. Az olyan csöpiket, mint a *DRAGON* vagy *DRAGON KING*, nem is említjük.
Ha leverték a csapatot, megjelenik valami szöveg arról, hogy legyőzött harcosaink lelke megkezdte az útját az asztrális sík felé, és lépjünk a '**RETURN**'-re. Ne kapcsoljuk ki a gépet, mert olyan dolog jön, amit nemigen láttunk 64-es szerepjátékban: hőseink egy batár nagy démon elé kerülnek, aki elbírálja az addigi cselekedeteiket. Ha a karakter egy lame figura volt, akkor megsemmisül, ha úgy-ahogy jó volt, élőhalott lesz, ha pedig cool gyerek, akkor simán fel lesz támasztva. Szóval ha egy jobb party-t levernek, nem kell félni: feltámadunk! Ráadásul megmaradnak a holmijaink is, csak az utoljára szerzett cuccok és XP veszik el. Kicsit rosszabb a helyzet, ha élőhalott lesz a bácsi: azonkívül, hogy ronda és büdös, megkapja a 20. szintet a szakmájában (ami varázslónál nem rossz, hiszen megszerezhetünk majdnem minden varázslatot), de HP-je, MP-je, képzettségei maradnak, fejleszteni meg kissé bajos, mert annyi XP kell neki, amennyi az egész játékban sincs.

Dungeonok:
Általában barlang formájúak, de pl. a **Pendragon**tól kicsit délre lévő vár alakú. Kissé igénytelen kialakításúak, de ha mondjuk ***Champions of Krynn*** stílusúak lennének, tuti, hogy nem férne el a játék két oldalon. Szóval: belépéskor még meggondolhatjuk magunkat (**Will you take it?**), és '**Y**'-t nyomva ellóghatunk.
Felülnézetből látszik a pálya (az a kis zöldes pixel fent az mi vagyunk), de először semmi sem látszik. Előrehaladva egyre jobban látható lesz az egész. Ne felejtsünk el mindent végigjárni, új utakat találhatunk. Az ajtókon könnyen átjutunk, ha valakinek magas a **pick lock** értéke. A pirinyó képpontok az egyes szobákban fontosak: vagy kincset találunk ott, vagy fontos infokhoz, megbízásokhoz jutunk. Esetleg egy nagy fekete képernyőhöz — ilyenkor tenyereljünk a billentyűkre, előbb-utóbb visszajön a kép (valószínűleg a törés hibája, esetleg valamelyik ügyes gyermek nyúlt bele — emiatt fontos infoktól eshetünk el játék közben). Találkozhatunk csapdákkal is. Ha ezeket nem vesszük észre, lesz néhány halálos áldozat. Ha észrevettük, lehetőség van az eltávolítására. Lehetőleg olyannal piszkáltassuk, aki ért hozzá, ha még nincs ilyen, hagyjuk a fenébe! Ha a dungeont elhagyjuk, kimenthetjük az eddig bejárt területek térképét is.

Varázslatok:
Hmmmm. Hát itt gondban vagyunk. Van a játékban vagy huszonegynéhány különféle varázslat, de a hatásokra nagyrészt nem sikerült rájönnünk. Lehet, hogy itt is az örökös *SSI*-probléma volt a gond: 50 varázslatból kb. 2 az, ami jól használható. A fontosabbak:

- **Arrow Flame:** Támadás egy ellenfél ellen. Nem túl erős, és csak az első sor ellen használható (bár mi csak a 2 szintű változatot szereztük meg).
- **Fireflash:** Hasonló, de ez már mehet bármelyik ellenfél ellen. A 4-es szintű változat már néha 100 körül is sebez!
- **Sleep:** Gyengébb ellenfelek ellen hatékony. A következő körtől kezdve elaltat pár pasit (nem támad, nem védekezik, de le kell verni, mielőtt újra felkel).

- **Heal**: Gyógyítás. Minél előbb szerezzük meg a 4-es változatot, ez a halálon kívül mindent gyógyít (addig meg használhatunk **heal pot**-ot).
- **Resurrect**: Újraélesztés. Minél előbb szerezzük meg, mert az elején igencsak hullanak a figurák (később is).
- **Dispel Undead**: Az élőhalottakat rakja helyre. Használata után a gyengébbek elpusztulnak (XP), az erősebbek (pl. *DEVIL*) eltűnnek. Nagyon fontos.
- **Monster Eval.**: A szörnyek szintjét mutatja meg a környéken.
- **Awaken**: Felébreszti az alvó csapatot éjszakai támadáskor.
- **Transport**: Városok között furikázhatunk vele.
- **Mindblast**: Több ellenfélre is ható támadás (a 4-es változat már 20-30 pontot sebez, de az alacsonyabbak gyengék).
- **Flamebolt**: Ez is több ellenfélre hat, és kb. ugyanolyan erős.

- **Summon Elemental**: A városokban fel lehet fogadni három harcost, akik fajra nézve elementálok (névre nézve meg sár, köd, levegő névre hallgatnak). Ezek tök ingyenesek, de használni csak akkor lehet, ha csatában elsütjük ezt a varázslatot. Ahhoz képest, hogy harcosok, tudják az összes támadó varázslatot is, és nagyon erősek. Szóval ajánljuk a használatukat.

A többi varázslat nem túl potens, vagy nem vettük észre működésének előnyeit. Próbálkozzon mindenki kedve szerint, hátha jut valamire velük...

Pár tipp:

- Ha új csapatot indítunk, akkor, amíg a többiek meg nem erősödtek, érdemes a lemezen található tizenakárhányas szintű pappal menni a level 1 sajátunk helyett. Így nem gond, hogy állandóan meghalnak a fiúk (**viszont nem túl tisztességes megoldás...**).
- Ha megvan a ***PHANTASIE 1-2***, akkor az ottani karaktereket a Dungeon Disk-en lévő copy segítségével át lehet hozni a játékba.

Most, a változatosság kedvéért a végén, pár szó a játékmenetről:
A sztori kicsit vontatottan indul, mert nem igazán kapunk küldetéseket. Látogassunk el a **Pendragon**tól kicsit délre lévő dungeonbe. Hogy ez a **Pendragon** hol van, azt nem magyarázzuk (térkép sem lesz), menjen a **Transport**! Itt DK-en találkozunk egy pasival, akinek jobb dolga sincs, mint minket megbízni *Mr. Nikodemus* exekutálásával. Mellékesen elküld a déli börtönben sínylődő *Mr. Kilmor* kiszabadítására is. A dungeonben van még egy oltár (imádkozzunk és szedjük fel a sütit) és egy halom fegyver, ami jól jön egy kezdő csapatnak. A dungeon egyébként elég lame ellenfeleket tartalmaz, fejleszthetünk egy kicsit. Az északnyugati folyosót kerüljük el! Ha ott kevergünk, akkor elég durvoid ficerékkel találkozunk (*great troll, storm giant, demon* stb.). A folyosó végén azonban (min 10-11. szintű csapattal már el lehet oda jutni élve) megtalálhatjuk *Mr. Nikodemus* pálcáját, ami valószínűleg fontos műszer, ugyanis a játék alcíme: ***The wand of Nikodemus***. A pálcika azonban a jövő zenéje, menjünk inkább *Mr. Kilmor*ért. A börtön eléggé délre van, egy bazi nagy faépületben. Belépés után nem sokkal csapdába esünk, és a sitten kötünk ki, aminek az ajtaját egy 101-es picklock birtokában lévő tolvaj sem nyitja ki. Ezért bogarásszunk egy kicsit az északi falon, és a titkos folyósónak köszönhetően máris egy folyosón vagyunk. A cellaajtók mellett elmenve a hármas és négyes ajtók mellett morgást hallunk. Délen meg egy kapcsoló van, amely az ajtókat nyitja a megfelelő szám beírásával (ezt egyébként nem írja ki a gép a hülye törésnek köszönhetően). Nyissuk ki a 3-as ajtót. Egy bazi nagy szörny jelenik meg. Hehe. Nincs vesztenivalónk: nyissuk ki a négyest is. A két bigyó széttépte egymást. Hehehehe. A Nr. 5. ajtó mögött megtaláljuk *Mr. Kilmort*, kicsit éhenhalva, + egy **Scroll I**-et is. A 3-as cellából is nyílik egy ajtó, innen kijuthatunk. Van itt még pár fegyver is, de tovább ne húzzuk itt az időt, mert a piti *Dark Elf, Lesser Mage* ellenfelek mellett van pár *Storm Giant* is, amelyek károsak egy beginner banda egészségére. Menjünk vissza a **pendragoni** pasashoz.

Ez elküld minket *Mr. Kilmor* temetésére. A *dwarf* temető (bejutni csak akkor tudunk, ha van *dwarf* a csapatban) **Pendelton** mellett van. Itt megnézhetjük a temetésre érkezett vendégeket is (bár a hülye törés miatt csak annyi olvasható, hogy **"is here"** — na mindegy...). Ha leülünk a helyünkre, megkezdődik a szertartás, amelyet csak kissé zavar meg *Mr. Nikodemus* (kiirtja a fél vendégsereget), majd rögtönzött korteshadjáratba kezd: aki nem lesz nagyonnagyonnagyon gonosz, az nem fogja túlélni az uralomra jutásátblabla... A szertartás után menjünk vissza a megbízónkhoz.

Well, itt abbahagyjuk, mert kezdjük unni az üres képernyővel való birkózást, valahányszor találunk valamit valamelyik labirintusban. A játékot különben így is végig lehet vinni, ha az ember a kimaradó infokat megnézi egy lemezmonitorral, csak így megtörik a hangulat. Ha valakinek hibátlan törése van, az elég jól fog szórakozni a dolgon, a korához képest nagyon jó a game.

Pár last tipp:
- *Mr. Nikodemus* ellen használjuk a #57 varázslatot (persze azt még meg kell szerezni valahonnan).
- A kristálypalotában a kapcsolók kódjai megtalálhatóak a déli szobákban. Ugyanitt van a **light key**, abban a szobában, ahol fényt (vagy huzatot, a fene tudja már) észlelünk — a keleti falnál nyílik a titkos alagút.
- A csatatéren a sátorban egy kis **SWORD +10** van!
- A sárkánytanyán sok értelmeset nem találtunk, csak néhány kupac useful dolgot (meg sok-sok sárkányt, amelyek elég kemény falatok).

Na, úgy ennyit erről. A játék nem rossz, kisebb technikai problémáktól eltekintve. Ezek nagy része a törés/belenyúlkálás miatt van, egy része a programozó figyelmetlenségéből (kedvencünk az, amikor a harcosunk eltöri egy kobra bal lábát...). Ennek ellenére érdemes betölteni.

▪ *HATI*



Elhagyatott raktárhelyiség valahol **Angliá**ban. Nagy üres hodály, néhol ócska ládák, lerobbant targonca, konténerek, félhomály. Ajtó nyílik, három alak balról be: egy kis nyeszlett, öltönyös, aktatáskás fehér, meg két géppisztolyos néger gorilla. Ajtó megint nyílik, ugyanez a három figura jobbról be, csak most a nyeszlett a néger, és a gorillák a fehérek. Halálos csönd, a fickók odamennek a raktár közepén álló felborított ládához. A néger felteszi a ládára a táskáját és kinyitja. Kamera közelít: a táska tele van 'A KOKAIN KÁROS AZ EGÉSZSÉGRE' feliratú porcukros zacskókkal. A fehér is kinyitja a táskát. A táska nem nyílik. Segítenek a gorillák is, de még mindig nem nyílik. És ebben a hihetetlenülfantasztikusanéskülönbenishűdenagyon izgalmas pillanatban... a képernyő elsötétedik és... REKLÁM! Khm, izé, szóval újabb ajtó nyílik és bekacsázik a két szuperzsaru: *Alan* és *Sarah*.
- *Alan*: Hé, maguk ott a kábszerkereskedő-statiszták?
- *Sarah*: Ne mozduljatok, mert szééééétlövöm a seggeteket!
- *Alan*: Álljunk meg, ez nem is így volt a forgatókönyvben, és különben is lopott poén és...
- *Sarah*: Kuss! Dobd el azt a patkányt, te mocskos revolver!!
- *Alan*: Ez is lopott poén, és ráadásul már kétszer volt a *CoV*-ban.
- *Sarah*: Pofa be! Még egy szó, és lelőlek!
- *Alan*: De..

Sarah lelövi. A gengszterek bután néznek egymásra.

- *Sarah* (értetlenül): Micsoda értelmetlen halál...
- *Alan* (haldoklik): Ez is lopott... A brontoszaurusz-elmélet, **Monty Python Repülő Cir...** (meghal)
- *Gengszterek*: Izé... akkor mi nem is zavarunk tovább... (elszaladnak)
- *Sarah*: Én meg maradjak itt egyedül egy hullával?! Hé, fiúk várjatok meg...!

<FÜGGÖNY>



Hát valahogy így kezdődött *Alan Chance* kalandjainak története, melyben az lesz a feladatunk, hogy kísértetként e világba visszatérve három éjszaka alatt vágjuk sittre a kábszeres bandát, és szabadítsuk ki *Sarah*-t a fogságból. Ez persze némi nehézségekbe fog ütközni, mert például milyen hülyén néz is az ki, mikor egy szellem rendőrigazolványt lóbálva azt ordibálja a szerencsétlen áldozatoknak, hogy "Jogukban áll hallgatni, de bármit mondanak, az felhasználható maguk ellen..." Még egy kis porblémánk akadt a játékkal: az összes "témába vágó" film (**Ghost**, **Szellemirtók I-II**, **Poltergeist**, stb.) és könyv (mindenféle **Bestiáriumok**, **CoVboy Világ**, stb) áttanulmányozása után sem akadtunk még hasonló élőholt nyomára se, mint ez a ***Scapeghost***... Sebaj, lássuk a gamét !

ELSŐ RÉSZ: NOVEMBER GRAVEYARD

Egy temetőben térünk magunkhoz, egy nagy tömeg kellős közepén. Mi a halál (!) történt itt?! Nézzünk kicsit körül (**LOOK MOURNER**). A népek valami "kötelessége végrehajtása közben elhunyt hős rendőrről" beszélnek... Yikes! Csak nem mi volnánk azok??? (**LOOK MYSELF**) De. Mire meglepetésünkből magunkhoz térünk, vége is a temetésnek. Na, ha már meghaltunk, bóklásszunk körbe új lakhelyünkön, a temetőben! Kleptomániásoknak feltűnhet, hogy bármit próbálunk magunkhoz venni, az nem sikerül: szellemtestünk túl gyenge. Akkor talán kezdjünk el edzeni, első súlyzónak megteszi a sírunktól északra fellelhető **THISTLEDOWN** nevű képződmény, amit most — szótár híján — **thistledown**-nak fogunk fordítani. Ez könnyen megy, folytassuk az edzést északnyugaton a **copper beech**-i fa egyik száraz levelével (**TAKE LEAF**). Kiváló! Menjünk ki az útra (**SOUTH** kétszer), és lendületből kapjuk fel az ott heverő, igen jelentős súlyt képviselő... gyufásdobozt! (**TAKE MATCHBOX**) Megy ez! A következő cucc a sírunknál levő kavics (**PEBBLE**). Mostanában kell megjelennie *Joe Danby* szellemének (üssük el valamivel az időt, míg meg nem jön), aki egy roppant szellemes (!) fazon: legnagyobb gondja az, hogy nem tudja a kedvenc kocsmáját kísérteni, mert ott "... they don't serve spirits", amit fordíthatunk úgy, hogy nem szolgálnak fel alkoholt, meg úgy is, hogy nem szolgálnak ki szellemeket. Hehe. Na, ez az idióta fog bemutatni minket a többi szomszédunknak... akik persze semmivel sem különbbek nála: klinikai esetek egytőlegyig. Mintha csak egy **CoVboy postát** látna az ember. Mire *Joe* befejezi a szellemek bemutatását és elköszön (reméli, nem untatott halálra (!!!) a hülye humorával...), fortélyos szellemagyunkban már kész is a Nagy Terv: ezeket a pancsereket fogjuk felhasználni a gengszterek lebuktatásához! Már csak a bizalmukba kell férkőznünk. Baktassunk ki az útra (**Gravel Path**), ahol egy kutya vicsorog ránk. Itt gyorsan felfedezhetjük a szellemlét első pozitívumát: a kutya nem tud megharapni! Jó kiskutya (**PAT DOG**)... hova szaladsz? Fussunk utána... Jó kiskutya (**PAT DOG**), ugye ismered a **L'art pour L'art** *Parittya bácsi* jelenetét (**PAT DOG**)? A kutya még mindig furcsán viselkedik, vajon miért? (**LOOK DOG**) Hopp, a szellemlét második pozitívuma: a halszálka nem tud a torkunon akadni, mint ennek a szerencsétlen dögnek (**TAKE FISHBONE**). Így már jó. Keressük meg a bokrokat (a sírunktól háromszor **NW** és egyszer **W**), ahol bokros teendőink lesznek (**LOOK BUSH** kétszer). Egy **Time** magazint találunk (a szellemek nem *CoV*-ot olvasnak?!). Próbáljuk felvenni... lehet, hogy mégsem edzettünk eleget? Sebaj, a kutyánk máris felkapja az újságot. Menjünk *Edith Dean* sírjához (**James Dean húga? - Getto**) (4X délre), és várjuk meg a kutyát. *Edith* nagyon megörül az újságnak, azon nyomban el is égeti (??? — még jó, hogy nem *CoV*-ot vittünk neki), ezáltal megszabadul az őt sújtó átoktól (mi megmondtuk, hogy hülye), és hajlandó velünk jönni (***EDITH*, FOLLOW ME**). Menjünk el együtt a **copper beech**-hez, ahol hirtelen felindulásból sózzunk rá egy jó nagyot a szoborra (**HIT STATUE**). Eme bonyolult művelettel egy újabb szellemet sikerült a társaságunkhoz csapni (***ALEX*, FOLLOW ME**). A *Willmot* házaspár beszervezése kicsit bonyolultabb lesz. Ők valami koszorúról vitatkoznak már idétlen idők óta. Hát ha koszorú kell, mi szerzünk! Menjünk a kis házikó nyugati feléhez (**West of Shed**), itt a gallyak között van egy koszorú, ami elég ócska, de van rajta egy kártya, amin — minő meglepetés! — *Edna Willmot* neve díszeleg. Ezt vegyük magunkhoz (**LOOK BRANCHES, LOOK WREATH, LOOK CARD, TAKE CARD**). Menjünk vissza a sírunkhoz, ahol a saját koszorúnkon cseréljük ki a kártyát *Edná*-éra! (**LOOK NEW WREATH, TAKE WHITE CARD, PUT YELLOW CARD ON NEW WREATH**) A koszorú kissé nehéz, de majd elviszi a kutyánk (**TAKE WREATH** és már viszi is). Lebegjünk *Willmot*-ék sírjához, és várjuk meg a kuytát. *Edna* és *Bert* kibékülnek, és jönnek velünk (***EDNA* & *BERT*, FOLLOW ME**). Náccerű! Most be fogunk törni a kis házba. A lakat és a kilincs megvizsgálása után egy minden eddiginél összetettebb mutatványra lesz szükségünk a zár kinyitásához: **ALEX, WAIT 3, PUSH LONG LEVER. BERT, WAIT 2, PUSH MEDIUM LEVER. JOE, WAIT 1, PUSH SHORT LEVER**, majd a jól végzett munka örömével **PUSH BARREL**. Már csak a kilincset kell lenyomni, amit a kutyánk meg is tesz (**PULL HANDLE**). Gratuláljunk magunknak és vegyünk fel minden hülyeséget, erősödünk tőle. A következő beszervezendő áldozat *Violet Conway*, aki életében vak volt, és most szellemként nem meri elhagyni a sírját, mert attól fél, hogy vakon nem fog visszatalálni (micsoda hülyeség?!). A vakok hallása azonban (általában) kiváló (a vak szellemekéről nem tudunk nyilatkozni), így ha a sírja melletti bokorra kötözzük a most talált csengettyűnket, már hajlandó lesz velünk jönni (**TIE BELL TO BUSH; *VIOLET*, FOLLOW ME**). Tervünk megvalósítása nagyszerűen halad — azaz haladna, ha nem zavarnák meg a temetőben randalírozó hooligánok (**A temetőőr meg egy özvegy öregasszony...- Getto**). Na végre, egy szellemhez méltó feladat (gonosz mosoly): elijesztjük őket! Menjünk be a házikóba, és kapcsoljuk be a világítást (**BERT, WAIT 1, PUSH BUTTON; PUSH BUTTON; PUSH SWITCH**). Már futnak is a fiúk, mint a nyúl. A maradék két szellem közül *Rycoft* ezredes teljesen le van ájulva az eddigi akcióinktól, és egy sima **FOLLOW ME**-re velünk jön, *David Ridge* meggyőzése viszont keményebb dió lesz. Menjünk el a napórához és kapjuk fel az óramutatót (**TAKE GNOMON**). Így már olyan erősek leszünk, hogy eséllyel indulhatunk a **Mr. Ghost Universe** címért, ehelyett azonban inkább koncentráljuk erőnket *David* urnájára (**PUSH URN**). Ezzel végre sikerült az összes szellemet behálóznunk, kezdődhet az akció: Vezényeljük a bandát a templom falához (ha *Joe* lelépne útközben, hozzuk vissza), majd egyesült erővel törjük át a falat (**PUSH WALL**). A leomló fal betemeti gengszter barátaink rejtekhelyét, mi meg készülhetünk a második részre...



MÁSODIK RÉSZ: THE HAUNTED HOUSE

FUCK AZ ELEKTROMOS MIVEKBE!!! Éppen tennénk a pontot a leírás végére, amikor egyszercsak zutty! — áramszünet — és kezdhetjük előről! Háháhá, de szép is az élet (ez egy hisztérikus kacaj volt)!!! Na jó, nem egészen az elejéről kell újrakezdeni, volt egy biztonsági mentés vacsora előttről... Ja, már adásban vagyunk? Na nem baj, hadd tudja meg a világ, hogy nincs szünetmentes tápegységünk... Szóval arra ébredünk, hogy este van, és újabb sürgős teendőink akadnak: fel kell kutatnunk a kábszeresek búvóhelyét. Valami azt súgja, ez a temetőtől északra lévő öreg házban lesz. Nosza, szedjük össze a haverokat! Izé... szellembarátainkat eléggé kikészítette a tegnap esti *HANCU*rozás, egy csak egy legény van talpon a vidéken (persze a leghülyébb mind közül): *Joe Danby*. Na most már úgyis mindegy, *Józsi*, gyere velünk (***JOE*, FOLLOW ME**) Az idétlen persze szíves-örömest velünk tart, még meg is dicsér, hogy milyen szépen fejlődnek a szellem-tulajdonságaink, és reméli, hogy nemsokára tudni fogjuk alkalmazni a kísértetek legalapvetőbb képességeit: a környezetünk hőmérsékletének változtatását (jé, a szellemek **ability**-ből hűtik a sört?) és a falon való áthaladást. Hát akkor munkára fel, hagyjuk el a temetőt! (**N, N, E**) Az úton való áthaladásban némi probléma rejtőzik, ugyanis az autók fényszórója minduntalan elvakít (a szellemek ki nem állhatják az éles fényt). Ha mégis sikerült valahogy átkecmeregnünk a túloldalra, káromkodhatunk: *Joe* valahol elveszett útközben. Menjünk vissza a temetőbe, szedjük össze az idiótát, és másszunk át újra az úton (az úton áthaladás trükkje egyébként nagyon egyszerű: mikor *Joe* azt mondja **"Let's get walking"**, akkor húzódjunk vissza egyet (délre), aztán mehetünk tovább északra). Ha épségben átjutottunk az úton, *Joe* megjegyzi, hogy egyes szellemek erős koncentrálással vissza tudnak emlékezni a halálukra. Nosza, próbáljuk meg! (**CONCENTRATE**) Elég zavaros történet kezd kibontakozni, amiből egyelőre csak annyi a fontos, hogy halálunk előtt valahol errefelé elástunk valamit. Keressük meg! (**W, DIG**) Hoppá, hiszen ez a (volt) rendőrigazolványunk! (**TAKE CARD**) Nézzünk körül egy kicsit jobban! (**LOOK DITCH, LOOK BRANCH**) Egy térképet találunk, de nem tudjuk felvenni, mert a csatorna alatt van, és a víz áthatolhatatlan akadályt jelent a szellemeknek (ez egyébként hülyeség: a vámpír képtelen átkelni folyóvíz felett, de szellemeknél szó sincs ilyesmiről). Itt az ideje, hogy bevessük egyik szellemes képességünket: mivel csak a vízre vagyunk allergiásak, a jégre nem, ezért megfagyasztjuk a vizet! (**FREEZE WATER**) Most már felvehetjük a térképet (**JOE, TAKE MAP**). Menjünk be a házba, és a hallban pakoljuk le a nálunk lévő cuccokat (ezek lesznek majd a bizonyítékok a rosszfiúk ellen). A hallban sok érdekes dolog van, többek között egy telefonkönyv,

melyben a könyvjelző szerepét egy boríték játssza. Ez is jó lesz bizonyítéknak, hiszen a borítékon szerepel a banda másik rejtekhelyének címe. Egyedül nem bírjuk kihúzni a telefonkönyvből, de majd *Joe* segít (**LOOK DIRECTORY, LOOK BOOKMARK; JOE, WAIT 1, PULL ENVELOPE; PULL ENVELOPE**). Felfelé továbbhaladva egy régi ismerősbe botlunk: ez *Luke* szelleme (mi ez, **StarWars**!?), akit még életünkben véletlenül lelőttünk. Egy picit morcos is ezért, szaladjunk vissza előle a hallba. El kéne tenni az útból ezt a figurát, de vajon hogyan? Áh, megvan: ahogy a hooligánokat (azért sem fogunk huligánt írni!) a temetőben, fénnyel. Elővigyázatossági okokból tegyük tönkre a hallbéli lámpát (**REMOVE BULB**), majd gyújtsunk fényt! (**PUSH SWITCH**) Ez sikerült, de most világos van az egész házban, ami nem túl előnyös számunkra. Csináljunk egy kis rövidzárlatot! (**Én azért csinálok előtte egy biztonsági mentést! — HANCU**). Vonuljunk át a konyhába, és vételezzünk némi alufóliát a **dispenser**-ből (ez az az izé — tudjátok, amibe beteszik a fóliatekercset, aztán lehet tépkedni) (**LOOK DISPENSER, TAKE FOIL**). És most jön az attrakció: a fóliával zárjuk rövidre az áramkört (**PUT FOIL INTO LAMPHOLDER**). Újabb értékes tapasztalat: a szellemeket nem rázza meg az áram, azonkívül tök sötét lett. Mit lehet tök sötétben csinálni — gondolkodjunk! (**THINK**) "Ebben a játékban nincs szükség gondolkodásra" — jegyzi meg kedvesen a program. Tényleg??? Akkor inkább koncentráljunk a ránk váró feladatokra (**CONCENTRATE**). A sztori egyre bonyolódik, a gengszterek valami papírokat égetnek a kandallóban, *Sarah* pedig (látszólag) a gengszterek oldalán áll (na ja, ő is olvasta az első két bekezdést). Menjünk fel a fürdőszobába (a hallból **UP**, **IN**). Nahát, egy tükör! (**LOOK MIRROR**) Nincsen tükörképünk, ez felháborító! Illetve várjunk csak! A vámpírnak nincsen tükörképe, meg a láthatatlan embernek, mi viszont szellem vagyunk —> akkor viszont a tükör a rossz! (**BREAK MIRROR**) A tükör mögött egy táskára lelünk (újabb bizonyíték), amit *Joe*-val lecipeltetünk a hallba. Kellenének még bizonyítékok, de honnan szerezzünk? Talán a gengszterek által égetett papírok... Menjünk a szobába, és kotorásszunk egy kicsit a kandallóban meg a kéményben! (**PUT HAND INTO SHAFT**) Aha, van ott valami, csak nem tudjuk kiszedni. *Joe* szerint a túloldalról egyszerűbb lenne a művelet (nem is olyan hülye ez a *Joe*, még egy ilyen ötlet, és kinevezzük *G. I. Joe*-nak...). Nagyszabású hadművelet veszi kezdetét: **JOE, WAIT 3, PUT HAND INTO WALL**. Menjünk a fal túloldalára (**W, S, E**), mikor odaérünk, *Joe* éppen lóbálja a kezét a falon keresztül. Ahol a kéz kilóg a falból, rángassuk meg a borostyánt (**PULL IVY**), és a papír a túloldalon beesik a kandallóba. Fussunk vissza és kapjuk fel, mielőtt elégne. A papír egyébként egy lista a kábszeres banda tagjairól, újabb nagyszerű bizonyíték (tegyük a többi mellé). Már csak a padláson nem jártunk, most pótoljuk ezt a hiányosságot. A padlás egyébként jó hely: itt dekkol Luke egy vizestartályban vízihullának álcázva magát (az álcázás nagyon élet(?)hű) (**LOOK TANK, GET IN TANK**). *Luke* lesz az utolsó bizonyítékunk, csak valahogy le kellene juttatni a hallba. Mi sem egyszerűbb ennél! Először is felkapjuk a padláson leledző hosszabbítót, és egyik végét rögzítjük a hullához (**TAKE PLUG, FREEZE THE PLUG TO DEAD BODY**). Menjünk lejjebb egy szinttel, és a hosszabbító másik végét rögzítsük az ingaórához (**DOWN, TAKE SOCKET, OPEN CLOCK, PUT SOCKET INTO CLOCK, CLOSE CLOCK**). Ha mindent elrendeztünk, egyesült erővel lökjük le az órát a lépcsőn! (**JOE, WAIT 1, PUSH CLOCK; PUSH CLOCK**) Nagyon jó, már csak a rendőrséget kell értesíteni. Talán mindenkinek feltűnt már a konyhában porosodó teli whisky-s üveg. (**DRINK WHISKY**) A szellemek nem... ez csak tévedés lehet! (**DRINK WHISKY**) Mi az, hogy nem??? (**DRINK WHISKY**) Hát, nyugodjunk bele: a szellemek nem ISZNAK! De ha mi nem ihatunk, ne igyon más se! (**PUSH WHISKY**) Gyűjtsuk fel a maradékot (**IGNITE VAPOUR**). Háháhá, piromán szellem! (**BLOW CURTAIN**) Puff neki, erre kijönnek a tűzoltók, és elrontják a legkisebb szórakozásunkat is. De legalább hozzák magukkal a zsarukat is, akik megtalálják a hullát meg a többi stuffot. Ezzel vége is a második résznek.

HARMADIK RÉSZ: POLTERGEIST

A tegnapi nehéz éjszaka után (**It's been a hard night's day**) ma újabb zűrös feladatok várnak ránk: szabadítsuk ki *Sarah*-t és sitteljük le a kábszereseket. Ráadásul kedves barátaink is bekeményítenek rendesen, este ugyanis arra ébredünk, hogy két prominens bandatag (*Weasel* és *Big John*) egy pap társaságában tart a sírunk felé. Ez érdekes, vajon mit akarnak? (**WAIT**) A pap keresztet vet és szenteltvizet szed elő. Várjunk még egy picit! (**WAIT**) Hmmm... bíztató kezdet, **GAME OVER** nulla ponttal. Tehát első dolgunk az legyen, hogy pánikszerűen elmenekülünk a sír környékéről. Némi bóklászás után (**W, S, S, E**) a gengszterek furgonjához érünk. Szálljunk be (**GET IN VAN**). Miközben a sofőrre várunk (**WAIT**), rádöbbenhetünk, hogy már szinte minden szellemhez illő természetfeletti hatalommal rendelkezünk: képesek vagyunk fémeket megolvasztani, magunkat emberi szem által láthatóvá tenni, és "**charge**"-olni, ami egyaránt jelent rohamozást és elektromossággal való feltöltést (valószínűleg az utóbbira gondoltak *Level 9*-ék). Ha a kocsi megállt, talán szálljunk ki belőle (**W**). A terepet gyorsan felismerjük, ez a második részben zsákmányolt térképen látható új rejtekhely. Bóklásszunk el nyugat felé (ne felejtsük el a széna közül kihalászni a spray-s flakont (**LOOK HAY, TAKE SPRAYER**)), és nemsokára egy érdekes helyszínre jutunk, ahová szellem barátunknak nem sok kedve van bemenni: ez az a garázs, ahol annak idején befejeződött dicsőséges földi pályafutásunk. Ja, igen: "okos szellem előre dolgozik" alapon eresszük le a furgon kerekeit (**DEFLATE TYRES**), ne tudjanak majd a kábszeresek menekülni. Na. Első gondunk itt is a fényviszonyokkal lesz: sötétséget kéne csinálnunk, hogy szabadon akciózhassunk. Ez egyszerű lesz, menjünk be a ház mögé, ahol az elektromos vezetékek futnak, és rutinosan csináljunk rövidzárlatot (**TOUCH SPRAYER TO CONNECTOR**). Ez még csak félsiker, de az udvarról "**IN**"-nel a házba bejutva, a szekrényben lévő biztosítékot lecsapva (**LOOK CUPBOARD, PUSH CIRCUIT BREAKER**) már régi jó ismerősként köszönthetjük a totál sötétséget (**Hello darkness, my old friend** — lásd bővebben ***Simon & Garfunkel*: *The Sound of Silence***). A konyhában találjuk a gengszterek haditanácsát (ja, *Sarah* is ott van megkötözve). A rosszfiúk (van egy nő is köztük: *Jude*) igen elmés társalgást folytatnak, de minket ne ez érdekeljen, hanem a főnök, *John Q.* Milyen szép kabátja van... A kabátzsebében meg a furgon slusszkulcsa, amit újonnan szerzett képességünkkel meg is olvasztunk. (**LOOK JOHN, LOOK JACKET, LOOK POCKET, BEND KEY**) És itt jön a játék number one poénja: *John* érzi a zsebében a gyanús melegséget, gyanakodva méregeti cimboráit, majd tekintete megállapodik *Jude*-on, elvigyorodik és közli: Oké baby, de ezt inkább halasszuk a buli utánra... Mindenféle pénzek cserélnek gazdát, majd a gengszterek szétszélednek.(**Aha! Ilyet láttam már az ASTORIA aluljárójában - Getto**) Előzetes ténykedéseink miatt a zsaruk már útban lehetnek errefelé, meg kell akadályoznunk, hogy a gengszterek ezt észrevegyék. Menjünk fel a padlásra (**UP** ahányszor csak lehet, majd **W**), itt őrködik *Big John*, akit az őrületbe fogunk kergetni. Első lépésként csavarjuk ki a villanykörtét (**REMOVE BULB**), aztán, ha *John* észrevesz valamit, vágjuk a földhöz (**DROP BULB**). Az üvegcserepet vegyük magunkhoz (**TAKE BROKEN GLASS**). Ha *John* megint lát valami gyanúsat, lazán vágjuk az arcába a függönyt! (**BLOW CURTAIN**) A fickó egyre gyakrabban nyúl a whisky-s üveghez (**Szimpatikus ember - Getto**) — hát ez felháborító, ő ihat, mi meg nem?!

Na nem baj haver, kapsz egy adag **charge**-ot! (**CHARGE JOHN**) Ez már sok neki a jóból, inkább elszalad. Most mehetünk kiszabadítani *Sarah*-t. Menjünk le az alagsorba. A zárt ajtón keresztül sajnos nem tudjuk bevinni az üvegcserepünket, így meg kell várnunk, míg *Weasel* lesz szíves kinyitni azt nekünk.

Surranjunk be a nyitott ajtón, várjuk meg, míg *Weasel* lelép, majd szabadítsuk ki *Sarah*-t (**IN, N, WAIT, MANIFEST, CUT ROPES WITH GLASS**). *Sarah* nagyon örül nekünk, és mindjárt ötletet is ad, hogy tegyük el láb alól *Weasel*-t. Húzódjunk vissza az ajtóhoz, várjuk meg, míg bejön a szerencsétlen, és a már odakészített kalapáccsal somjuk jól fejbe! (**WAIT, PUSH HAMMER**). A biztonság kedvéért kötözzük is meg. (**MANIFEST; *SARAH*, TIE WEASEL**) Már csak a gengszterek menekülésének útját kell elvágnunk.

Ehhez ketté kell válnunk: míg *Sarah* elintézi a taxit (***SARAH*, GO TO TAXI, DEFLATE TYRES**), mi foglalkozzunk a leshelyükre visszamerészkedő rosszfiúkkal. Szaladjunk fel a padlásra (útközben lépjünk rá a nyikorgó lépcsőfokra (**PUSH CREAKY STAIR**), ez jót tesz *John* idegeinek), és taszítsuk *Big John*-t a teljes idegösszeomlásba (**FREEZE JOHN, MANIFEST**). Elszabadul a Káosz, mindenki fejveszetten rohangál ide-oda. Ha *Sarah* visszajött a taxitól, vetessük fel vele a kábszeres táskát a konyhában (***SARAH*, TAKE BRIEFCASE**).

A gengszterek — miután nem sikerült a lapos kerekű, megolvasztott slusszkulcsú furgonnal lelépniük — futva próbálnak menekülni. Vesztükre, mert közben megjöttek a zsaruk! De a *Professzor* és *Severian* nem adja fel: a taxival próbálnak kereket oldani. A lapos gumi még nem elég nekik, ugorjunk hát be a kocsiba (**GET IN TAXI**), és tegyük láthatóvá magunkat. (**MANIFEST**) Na, ez már sok is... Hát így végződik a harmadik rész és maga a teljes játék is: mindenki happy, *Alan*-nek nem kell tovább kísértenie, mi meg ittmaradunk a kérdéssel: vajon van élet a halál ELŐTT is???

Well, hát mit lehetne még összehordani a *Scapeghost*-ról? Időnként hajlamos a kifagyásra (biztos *Alan* szórakozik egy **FREEZE PROGRAM** paranccsal), ezért néha mentsünk lemezre is, ne csak RAM-ba. A game egyébként '90-ben az Év Kalandjátéka volt, hát mit ne mondjunk, megérdemelte a címet!



És most az immár hagyományossá váló Utóirat: Hé, emberek! Nincs valakinek véletlenül valami jó utóirat-szöveg ötlete?

▪ *HANCU*

(**Dehogynem! Hancu menjél már haza! — Getto**)

Ultima VI.



III. FELVONÁS

A Neverending Story tovább folytatódik, ezúttal a III. felvonással. Mit is lehet tenni, ha már ilyen szépen teljesítettük *a "kirakósdi"*-feladatot?! Mivel vagyok **Oi**!an rendes, hogy el szoktam mondani, hogy mi lesz a feladat **(a soron következő...)**, ezért MOST IS elárulom: valamit megint össze kell raknunk **(na de Xinó, mindjárt elpirulok — CoVboy)**!!! A mi időszámításunk szerint a *Montgolfier* testvérek csinálták "ehhez hasonlót" **1783**-ban, Párizsban. Aki tudja, annak már **iO**!, aki meg nem, az nemsokára egy tudással lesz gazdagabb! Szóval, most szépen csónakázzunk/hajókázzunk el *SUTEK* lakhelyére. Ez egy szép kis kastély, az illető *BLACKTHRON* régi kastélyára/-hoz építette a rezidenciáját. A sziget **SERPENT'S HOLD** és a mi szigetünk **/ISLE OF THE AVATAR/** *között* lesz **(A térképen egy randán rajzolt kastélyt is raktam. Illetve az az "izé" egy kastély akar/-na lenni! Ja, gyengébbek kedvéért a térkép már volt a CoV 48-ban)**. Most ippeg **LYCAEUM**-ban üldögélünk, *MARIAH*-nál. Innét, a **VERITY ISLE**-tól szinte nyílegyenesen *délre* van a cél. Egyedüli bejárat és kikötő a *déli* részén van a hegyekkel körbehatárolt szigeten. Itt pár agresszív nyúl fogad. Nagyon veszélyesek, *SHERRY* elfogyasztja/-aná őket egy másodperc alatt. A bejárati ajtót robbantsuk ki **(EXPLOSION)**, a felvonóhidat úgy engedhetjük le, hogy az egyik forgókaron eszközölünk egy **TELEKINESIS**-t. Az itt következő falon *(észak)* van egy díszkard és a tartója. Ezt mozgassuk el **(MOVE)**, úgy, hogy valamelyik sarokba állunk, és tőlük lefelé egy lépéssel nincs senki. Elő is kerül egy titkos ajtó **(LOOK v. USE)**, lehet bemenni. Induljunk *keletre*, a **protection field**-nek mehet egy **DISPEL FIELD**. Pár lépés után egy terembe jutunk, két mágikusan lezárt ajtajú szobával. A *nyugati* falon újabb titkos **(ezek azért titkosak, mert egészen könnyedén kiszúrhatóak...)** ajtó van, pontos koordinátája: **74S—60E** (vagy **317, 3B9**). Bent egy **fire,-sleep,-poison,-protection field**-t kell semlegesíteni ahhoz, hogy a karokat el tudjuk mozgatni. A **bal** és **középsőt** kell *jobbra*, a **jobb** oldalit kell *balra* — ezután mehetünk vissza az előző terembe. A *bal oldali* szobában egy kétfejű **alligátor** (később egyéb kétfejű lény), a *jobb oldali* szobában egy kétfejű **tehén (dupla fejés!!!)** van. Sajnos, ez utóbbi is támad..., de legalább megehető **(SZADISTA ÁLLATOK! *** és ***!!! A HQ harci tehene riadtan bőgött a monitor előtt...)**. A néhai tehén szobájában egy újabb titkos ajtó van **(nem únják még?!)**, az *északi* falban. Ezen átmenve *nyugatra* kell menni, a **hyrda**-ig. Leölése után a *déli* falon... na mi?! Utána létra, ezen menjünk le.

I. szint: Több szoba fogad, de vagy **elektromos tér**, vagy egy-egy **ezüstkigyó** van bennük, kivétel az *északnyugati* helyiség, amit lehet irányítószobának is nevezni, mert itt vannak a kezelő karok és kapcsolók. Aki akar egyet küszködni a kígyókkal, az nyugodtan b***ogassa a karokat *(lever)*, a többieknek a kapcsolókat *(switch)* ajánlom... A *déli* szobában újabb létra van — menjünk le rajta.

II. szint: Az *északi* falban titkos ajtó **(már nem is írok erre semmit...)**, menjünk át rajta. Rögtön egy csapda fogad, és egy kétfejű ló. El lehet vele dumálni, de elég "kétoldalú" a beszélgetés... A *keleti* irányba menjünk, a nyaktiló után egy újabb létra fogad...

III. szint: Az elágazásnál *keletre*, utána *északra* — az út végén lmehetünk a létrán...

IV. szint: Induljunk az *északnyugati* sarokba, útközben találkozhatunk *GORN*-nal... A sarokban **(65S—51E)** pedig egy hullával (mellette egy ásó van). Kutassuk át a néhai *XY*-t. Pár cucc van nála, a legfontosabb a **léghajó terve** *(ballon plans)*, ezt mindenképpen vigyük magunkkal **(gondolom, most már MINDENKI tudja, hogy mit is csináltak a *Montgolfier* testérek; 1783-ban az első hőlégballonnal emelkedtek fel...)**!!! Gyűjteményünk első része lesz ez, még pár utacska előttünk áll.

Az első út **MINOC**-ba vezet. A **34N—34E** koordinátán találhatjuk meg *MICHELLE*-t, szép nő, kosarakat készít **(És ad. De egy *Avatar*-nak nem tud ellenállni)**. Beszéljünk vele **(PLANS)** — **300 aranyért (Y)** elkészíti a **léggömb kosarát** *(balloon basket)*. Közben sokat dumál, mert nem egy könnyű munka — egy picit várni kell... Innét menjünk **PAWS**-*ba*, a kikötőtől *nyugatra*, az elágazásnál *délre* találhatjuk meg *ARBETH*-et. Kosarunk már van, csak még valami anyag kéne a ballonhoz. Beszéljünk a fickóval **(SILK, Y**, ezután annak a karakternek a száma kell, akinél van *spider's silk* és pénz; **1-8, Y)**. Egy **orsó pókháló** *(spool of silk)* készül el, azt hiszem, kemény **20 aranyért**. Innét *nyugatra*, a következő házban van *MORTUDE*, akinek csak annyit mondjunk, hogy **(ROPE)**, és máris kaptunk kötelet is. Hajóra szállhatunk, irány **NEW MAGINCIA**, itt keressük meg a szép, fiatal, macskaszemű *CHARLOTTE*-ot, aki a **38S—54E** koordinátán található meg. **Szövetet** *(cloth)* készít a pókháló-szálakból **(SILK, Y)**, **10 aranyért**. Mehetünk vissza **PAWS**-*ba*, *MARISSA*-hoz **(29S—10E)**, beszéljünk vele **(BAG)**, **75 arany** kell, és a **szövet** legyen nálunk. Ennyi szenvedés után irány ***LORD BRITISH* KASTÉLYA**. Itt a ***SZENNYVÍZCSATORNA (SEWERS)*** az úticél, menjünk le az **első szintre**. Az *északnyugati* sarokban van egy **üst** *(cauldron)*, ezt vegyük fel a többi cucc mellé. Kint a szabadban már meg is kuksizhatjuk — használjuk a tervrajzot **(USE balloon plans)**, van egy **25s** súlyú **légballon**unk...

C64 ULTIMA VI. INFO

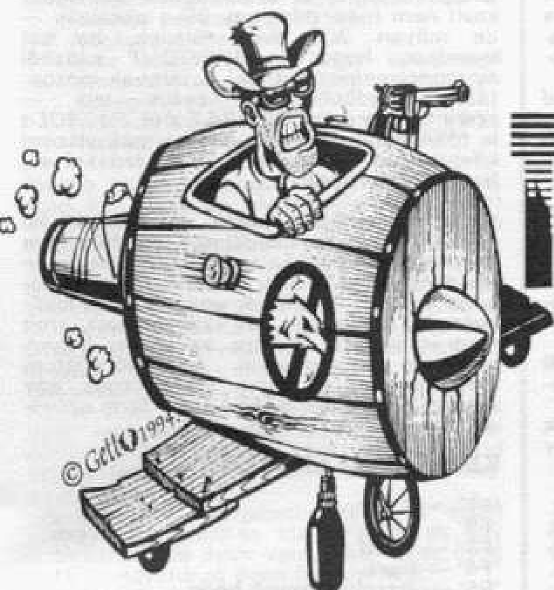
A szokásos szörnyűségek előtt egy NAGY segítség a **C64**-es játékosoknak. Sok*(k)*an fordultatok hozzám azzal, hogy a **C64**-es verzió egy kicsit más... **A kódok és némiképp a kezelés terén.** Igazság szerint én **PC**-n szenvedtem a játékkal, ezért nem **írtam eddig** a különbségekről. Most *Barta Roland* segítségével orvosolnám a problémákat:

- A kód igen egyszerű a *feltört* verzióban. **Lord British** kérdéseire a válasz mindig **NEC RULEZ**. Ez az intróban is meg lett említve.
- A **SHIFT** + **1**-től **4**-ig és a **C=** + **1**-től **4**-ig együttes lenyomásával hívja elő a csapatok *inventory*-ját és tulajdonságait. A csapat bővülésénél természetesen nem csak 4-ig lehet ezt a funkciót használni. A játéktér és az *inventory* között a **CONTROL**-lal lehet válogatni. A cselekvésparancsokat a kezdőbetűjük lenyomásával lehet aktivizálni, majd a **joy**-jal kijelölni az esetleges célpontot. A **BEGIN/BREAK** funkciót természetesen csak a vezér-karakter hajthatja végre, ha ő következik a körben. A **LOAD/SAVE**-hez a **'L'** és a **'S'** kell (esetleg a **'SHIFT'** vagy a **'C='** is)

MÁR MEGINT...

Hm-hmmm... *"Bár csöndben van a kis Carry, az ulti' lemezt kitekeri!"* Valahogy így nézett ki a dolog itthon, a **Xino-HQ** fellegvárában, ahol is az elterpeszkedő **Amiga** helyett **(aminek is egy plusi kitoloncolásával csináltam helyet)** a csöppnyi kis **Carry**-vel akartam **fOi**!tatni a játékot. Sebaj, nem kell őrülnetek, megoldottam a problémát! Megint csak **(megint a mai nap!)** itt van a **fOi**!tatás!!! Tudatlanoknak gyorsan egy kis összefoglaló: a **CoV#41**-ben van a szörnyek/lények listája (**"MEGA BESTIÁRUIM, a király kérdéseihez is kell)**; a **CoV#42**-ben az alapvető és nélkülözhetetlen információk a játékkal kapcsolatban **(kezelés, fegyverek és tárgyak jellemzése, rengeteg fontos info, az első négy kör/szint varázslatai, kódok, stb.)**; a **CoV#43**-ban végre elkezdődik a játék végigjátszása; ...és tart a **CoV#44**-ig, mert ott a további varázslatok jönnek **(utolsó négy kör/szint)**; kb. egy hónapos szünet után a **CoV#46/47**-ben röpke infócskák következnek; a **CoV#48**-ban pedig az "régen megígért" térképek!!! Magyarul lassan fél éve nincsen számottevő **fOi**!tatás. Mindegy a beérkező levelek szerint elég szépen leragadtatok itt-ott és még "ippeg" időben fogom **fOi**!tatni, tehát minden bizonnyal legközelebb sem ússzátok meg...

▪ *Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)*



THUNDER-HAWK

Gunship (2000), LHX Attack Chopper, Commanche... Na, mik ezek? Helikopterszimulátorok! Akárcsak a *THUNDERHAWK*!

A világ nem látott még ilyen szerencsétlenre sikerült bevezetőt, mint a fenti egy-két sor, na de mindegy. Most, hogy valahogy belevágtunk a leírásba, egy-két konkrétumot is elmondanánk a játékról. Először is AGA tulajdonosoknak azt, hogy a game 1200-esen csak akkor fog futni, ha a **Setup**-ban a grafikát **Original**-ra állítjuk és a **Cpu Caches**-t bekapcsoljuk, különben még az intro megkezdése előtt kifagy a játék, a drive meg olyan hangokat hallat, mintha székrekedése lenne.

Kezdetben egy névcetlit kapunk, amire a nevünket kell ráírni, legyen ez mondjuk **TIBSOFT**!

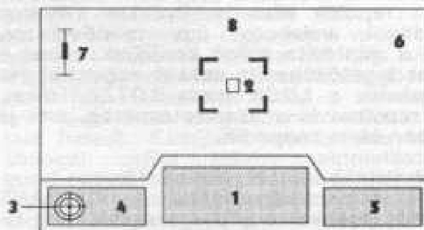
Ezután indul el az a fergeteges intro, ami miatt végül is nekiláttunk a játéknak. A story ismertetését most mellőzük, egyrészt mert nem akarunk monumentális baromságokkal traktálni Titeket, másrészt meg már a **SUBTRADE**-nél teljesen kifogytunk az ötletekből.

Egy kis lemezcsere után indul a game... Egy elég ocsmányul megrajzolt szobát látunk magunk előtt, ami egyben a játék főmenüje is. Hogy mit találhatunk itt, azt úgy tudhatjuk meg, ha a pointerrel körbeszagoljuk a termet. Kevésbé jó orrúaknak imhol a megoldás:

TRAINING

A bal alsó sarokban lévő szekrényre clickelve juthatunk ide. Értelemszerűen gyakorlásról van szó, mielőtt elkezdenénk beállíthatunk két dolgot: az egyik a gyakorlás ideje (11:00 vagy 22:00). Mondanunk sem kell, a második éjszakai buli, kb. a Dallas után kezdődik... Ha kiválasztottuk a +felelő időpontot, már csak a nehézségi szintet kell eldöntenünk (majd mindenki maga...), ezután GO!

Mivel egyetértünk a népszerű közmondás minden egyes szavával (*"Amit ma megehetsz, ne halaszd holnapra!"*), ezért a műszerfalat (cukorfalat...) és funkcióit már itt ismertetni fogjuk :



1 - Ez a műszerfal "főképernyője". Alapállapotban a fegyverek darabszámát jelzi, de itt jelenik meg a DAMAGE kijelzés is, azaz a sérülésjelző.

2 - Az éppen aktuális fegyver neve és darabszáma, illetve a hozzá tartozó célkereszt. Alatta kaphatjuk a programüzeneteket.

3 - Radarszerűség, ami a hozzánk (v)iszonyított kütyük mozgását jelzi. Ha jól emlékszünk az ellenséges helikopterek piros pontok (és a repülők is...).

4 - A sérülésjelző ledek helye, illetve ha jön felénk rakéta azt is itt jelzi. Van még itt két R és I feliratú lámpa, de hogy mit mutatnak, annak csak *Vlagyimir Iljics* elvtárs a megmondhatója.

5 - Target Screen. Ha nincs befogott célpont, akkor a NO TARGET feliratban gyönyörködhetünk, illetve bombánál az alant elsuhanó tájat szemrevételezhetjük.

6 - Magasságmutató.

7 - Sebesség, analóg sebesség, fordulás mértéke, stb... kit érdekel?

8 - Iránytű. Fantasztikus, páratlan műszer. Csodálatos, hogy a T.Programozó Urak még erre is gondoltak. De még csodálatosabb az, ha az iránytű feletti kis lefelé mutató háromszög pont az iránytű közepén szíveskedik terpeszkedni. Ekkor ugyanis a célpont felé RAPULÜNK.

Áááá... Hál`Istennek, ezt is letudtuk. Lehet, hogy nem hiszitek, de még nálatok is jobban únjuk ezt a ...borzalmat. Azér` folytassuk...

JÁTÉKÁLLÁS LOAD/SAVE

Teljesen érthetetlen módon lehet a gameben játékállást menteni/tölteni, ugye mondtuk, hogy páratlan egy stuff!
Mivel egész biztosan elkeseredett CoV rajongók hada döngetné a HQ falait, ha lelőnénk azt, hogy mit jelent a LOAD/SAVE utasításpár, ezért e rejtelmekkel teli menüpontot a bátor pilótákra bízzuk! Tényleg, nem tudja valaki, hogy kell állást menteni?

SZEKRÉNY, AZAZ PILÓTANÉVSOR

Szekrény, azaz pilótanévsor !

WAR ROOM

Ez a jobb oldali ajtó, mielőtt éles bevetést játszanánk, feltétlenül ide kell clickelnünk. A CoV HQ-t láthatjuk magunk előtt, a falon egy kisebb világtérképpel. A térképen a bekarikázott helyek jelzik a 10.000 feletti példányszámot. Például Európát egészen behálózza a CoV, Afrikában már nehezebben megy az újság terjesztése, Dél-Amerika viszont sajnos már a GURU stábjáé, hisz annak egy része Brazil...

Na mindegy: clickeljünk rá a nekünk leg(un)szimpatikusabbra, mire kapunk mellette egy kis színes ábrát, illetve a képernyő alján egy-két infot. Az egyik info a terület neve, a másik a szint nehézsége. Ráclickelve a kis színes ábrára tudunk továbblépni az eligazításra. Az eligazításon egy szánalmas külsejű tiszt ugatja el az előttünk álló feladatot, illetve bemutatja az ellenfeleket. Miután távoztunk a szobából, clickeljünk a bal oldali ajtóra.

ENTRY

Ez pedig a bal oldali ajtó és ide csak akkor tudunk belépni, ha az eligazításon végighallgattuk a tiszt szájalását. Ez még mind nem elég, ide jutva ugyanis ismét csak a fent említett pasas fogad minket és tart egy újabb eligazítást. (legszívesebben mi is eligazítanánk az ipsét a ***-ba).
Ha túlestünk a rengeteg ismertető szöveg által okozott traumán, indulhat a game!

Első teendőnk a chopper felfegyverzése lesz. A képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk az aktuális fegyver rajzát, az alatta lévő nyilakkal tudunk lapozgatni a kis játékszerek között...
Az ezalatt látható Infowindow nyújt tájékoztatást magáról a fegyverről, de ebből maximum a súlya fontos, amit a szöveges info alatt tekinthetünk meg.
Bal clickre tudunk a felfüggesztési csomópontokra rárakodni, jobb clickre pedig levenni fegyvert. Mondjuk úriasabb megoldásfajta, ha egyszerűen csak az **AUTO** ikonra clickelünk.
A helikopter aktuális összsúlyát a **GROSS WEIGHT** felirat jelzi.

Ha minden **OK** (*OB*), akkor egy bal click az **EXIT**-re és már indul is maga a játék! A game egyébként általában külső nézetből kezdődik, utána automatikusan műszerfalra vált. A billentyűzetfunkciókat a leírás végén sasszemű olvasóink már észrevehették, ám a heli irányítása egérrel történik, ráadásul viszonylag bonyolultan, úgyhogy itt egy kis help:

`jobbra és balra` — forgás a helikopter középpontja körül ha áll, illetve ha mozog. Vízszintes helyzetben valamikor nem komálja, ha erőltetjük.
`jobb click + előre` — gyorsítás, illetve felszállás
`jobb click + hátra` — lassítás, illetve leszállás
`bal click` — tüzel az aktuális fegyverrel, tavasszal különösen!
`jobb click` — váltogatás a fegyverek között
`előre` - előremenet
`hátra` - fogalmunk sincs...

Ennyit akkor a gép irányításáról. A fegyverek közül a legjobbat földi célpontok ellen használhatjuk: ez az AGM214J jelű.

Ha egy játék befejeződött, értékelést kapunk: zuhanáskor a sírunk látképe jön be, ami előtt egy soldier tiszteleg, landolásnál az idétlen tiszt jól leszid minket. Sikeres bevetés esetén meg... na nem, ezt majd kideríti mindenki maga!

A küldetések szerintünk elég egyértelműek, de ha nagyon nem megy, akkor a következő CoV-ok valamelyikében szót ejtünk majd róla.

Az egyik feladat például egy fúrótorony (vagy inkább rakétaállomás?) megsemmisítése, ami a tengeren fekszik. Induláskor manőverezzünk úgy, hogy a kis háromszög az irányítű tetején legyen és így haladjunk a célpont felé. Odaérve romboljuk le a körülötte lévő kis tornyokat, majd essünk neki a főcélnak. Egy idő után ellenséges helikopterek is támadni fognak, elég erőszakosan. A fúrótorony alá ne nagyon repüljünk be: látszólag (és elméletileg is) el kéne férnie itt a helikopternek, de egy gyors robbanás meggyőzött minket ennek az ellenkezőjéről.
Ha éjszaka repülünk, a világítást nem árt bekapcsolni, mondjuk enélkül hangulatosabb.
Az R és I lámpák pedig egész egyszerűen nem tudjuk micsodák. Aki esetleg tudja, az igazán megírhatná a CoV-nak, megmentve minket az öngyilkosságtól...

FEGYVEREK

Akkor most néhány szót ejtünk az emberbarát felszerelésről is... Nem véletlenül tesszük ezt, ugyanis absolute nem mindegy, melyik küldetésnél mit pakolhatunk fel.
FFAR ROCKET POD: Nem irányított rakéták egy kis rekeszben. Aki nem a pontosságra törekszik az vigyen ilyet.
MHAR ROCKET POD: Szintén nem irányított rakéták, de kevesebb mint a fenti.
MK81: Ez egy bombaszerűség, valószínűleg elég pontos célzást igényel, ám mi még nem használtuk.
MK82: Szintén bomba, csak nagyobbat szól mint az előző és nehezebb súlyú.
RCS232: Ezt valamilyen közlekedési létesítmény (pl. út, kifutópálya) ellen kell használnunk, hogy utána már mások ne használhassák.

AGM214 FIRESTORM: Levegő-föld rakéta, piszok gyorsan megkeresi és likvidálja a célpontot. Nem tudjuk miért, de a hasonló kollégái közül ő volt nekünk a legszimpatikusabb.
AGM68P MAVERICK: Standard levegő-föld rocket.
AGM122 SMARM: Ez egy radarelhárító kütyü, bár nem túl hasznos.
AIM10B COBRA: Levegő-rakéta. Helikopterekre jó inkább. Használatáról később.
AIM11F SHALLOW: A legbestebb levegő-levegő rakéta, kár hogy nem sok fér fel belőle a gépre.
MK54: Csak tengeralattjárók ellen jó. Az Észak-Amerikai küldetést választva jönnek majd a kis aranyosak: ekkor használjuk őt!
AGM219 PENGUIN: Hajók elleni töltet. Mi csak egyszer használtuk, de nem is panaszkodhattunk rá!
ALQ197 RADAR JAMMING: Gondoljuk valami köze lehet a radarokhoz, de hogy mi???

Még egy-két megjegyzés a fegyverekhez. Szándékosan nem említettük a **géppuskát**, ez ugyanis automatikusan rajta van a helikopterünkön.

Az **AIM10B COBRA**-t csak helikopterek ellen ajánljuk, mivel a repülőgépek részére még akkor sem igen hatásos, ha azok szemből jönnek. Ha viszont nincs más fegyverünk, mindenképpen ezt alkalmazzuk a repülők ellen is. Ilyenkor azonban próbáljunk valahogy úgy manőverezni, hogy a gép háta mögé kerüljünk, mivel a találat lehetősége itt sokkal nagyobb! Ha megjelenik a **LOCK** (nem LOTZ!) felirat, már repülhet is a szeretetcsomag, ami jó esetben be is csapódik.

Ha eltalálnak minket, automatikusan beugrik a fegyverképernyőbe a **DAMAGE** monitor. Ilyenkor a gép egy sivító hang kíséretében végigvillantja helikopterünk rajzán a találatot kapott részeket. Ami piros, az maximum 1 találatot bír még el, aztán ugye...

Bombázáskor a **TARGET** képernyőben egy kis felülnézeti képet láthatunk, ennek alapján lehet dobálni lefelé az ajándékokat...
Nos, EGYELŐRE ennyit a játékról. Érdekes, hogy a game nem is inkább a 'szimulátor' jellegével ugrik ki a tömegből. Az egész stuff nem más, mint egy 3D-s akciózás — de milyen 3D! Nem túlzunk, ha azt mondjuk, hogy a *DOGFIGHT* készítői nyugodtan elpirulhatnak! A tárgyak mozgatása megdöbbentően reális lett — szerintünk még a *COMBAT AIR PATROL*-t is fölülmúlja! A zene és a hangok viszont kifejezetten fárasztóak, de kit érdekel az, ha a többi szuper!

Végezetül elnézést kérek mindenkitől, ha nem villogtattam csodálatos egyéniségem páratlan humorát. Ez azért van, mert az én mindenes jobbkezem, *STEFA*, valahol lógatja a lábát. A múltkor ugyanis sírva kikönyörgött tőlem egy hét szabadságot, amit meg is kapott. Elvégre az ember legyen kedves a beosztottjával... (már előre látom magamat, amint sírva kikönyörgök egy szabad elvonulást STEFÁ-tól a fenti szövegemért...)

KEZELŐBILLENTYŰK

'F1' — R lámpa
'F2' — I lámpa
'F3' — Chaff
'F4' — Flare
'F5' — éjszakai fények be/ki
'F6' — ellenfél szemszögéből való nézet
'F7' — fegyvernézet
'F8' — műszerfal
'F9' — a nagy semmi
'F10' — lásd 'F5'
'**numerikus ENTER**' — külső/belső nézetek
'**numerikus számok**' — különféle külső nézetek, nagyítás, kicsinyítés, forgatás
'DEL' — lásd 'F3'
'HELP' — lásd 'F4'
'P' — azért sem azt írjuk, hogy pause. Legyen mondjuk játék állás (nem játékállás!)
'ENTER' — I ki/be
'D' — sérülésjelző
'**jobb SHIFT**' — R ki/be
'M' — térkép (semmi értelme!)
'ESC' — kilépés

▪ *TIBSOFT WITHOUT STEFA*



"1992. szept. 15-én terroristák elfoglalták a londoni **Amerikai Nagykövetséget.** A gazok a **Fasiszta-Katolikus-Kommunista-Nacionalista-Demokrata-Iszlám** felszabadítási frontként nevezték meg magukat. *Saddam* kedvencei már be is mutatták legújabb zenés műsorukat, ezért egyik tisztviselő eltávozott (nyugodjék békében). Ennélfogva a **Scotland Yard** átpasszolta nekünk a piszkos melót. Meg kell mentened a maradék négy foglyot, mielőtt a terroristák megfosztanak ettől a lehetőségtől! Ez még nem is elég, az embereidet is szeretnék kb. egy darabban viszontlátni! Ne hibázz! Legalább három foglyot meg kell mentened, ezzel öregbítve csapatod hírnevét!"

A játék először feltesz egy-két kérdést (nehézség, képernyőméret, a játékos által leginkább kedvelt nyelv), majd a fenti történet elferdített változatát láthatjuk egy gyönyörű (?) kép és (angol nyelv választása esetén) némi kísérőszöveg mellett. Ezután egy képernyőt látunk, amelyen négy felderíthetetlen értelmű kép leledzik.
- Az elsőn (fent) egy 3.5"-os lemeztől elfelé mutató nyilat látunk (vajon mi ez?).
- A másodikon (alul az első) egy bazi nagy kérdőjel látható egy ejtőernyőssel (meglehetősen félreérthető helyzetben). Ezzel mehetünk majd bevetésre.
- A harmadikon egy csapat emberke van, szintén egy kérdőjel meghitt társaságában. Itt választhatjuk ki a csapatunkat (ld. később).
- A negyediken egy halom fegyver nyugszik, meg egy kérdőjel. Ez a fegyverkiválasztás (szintén később).

Akkor kezdjük pl. embereink kiválasztásával. Nyolc katonánk van az egész játékra, de érdemes spórolni, úgyhogy majd sűrűn kell mentegetni játék közben. Itt egy rövid lista a fontosabb adatokkal és képességekkel:

- *R. Teather őrmester*:
  - Spec. képességek: **Lőfegyverek, csapdák, nyomkövetés.**
  - Tulajdonságok: 40 **AP (mozgáspont), Erő:** 62%, **Találati pontosság:** 92%.
- *N. Adamson honvéd*:
  - Spec. képességek: Minősített **tornatanár**, híres az **erejéről** és **állóképességéről**.
  - Tulajdonságok: 50 **AP, Erő:** 94%, **Találati pontosság:** 64%.
- *K. L. Dobson tizedes*:
  - Spec. képességek: **Robbanószerek, rádiós.**
  - Tulajdonságok: 32 **AP, Erő:** 67%, **Találati pontosság:** 89%.
- *T. Hudson őrvezető*:
  - Spec. képességek: **Elkerülés, lopakodás.**
  - Tulajdonságok: 43 **AP, Erő:** 75%, **Találati pontosság:** 74%.
- *P. J. Roderick őrmester*:
  - Spec. képességek: **Hosszú távú felderítés,** kitűnő **mesterlövész.**
  - Tulajdonságok: 46 **AP, Erő:** 58%, **Találati pontosság:** 95%.
- *T. L. Ramo honvéd*:
  - Spec. képességek: **Álcázás** és **rejtőzködés, ejtőernyőzés.**
  - Tulajdonságok: 49 **AP, Erő:** 49%, **Találati pontosság:** 77%.

- *L. Jelico honvéd*:
  - Spec. képességek: Középfokú **elsősegély**nyújtó tanfolyamot végzett, folyékonyan **beszél németül** és **oroszul**.
  - Tulajdonságok: 41 **AP**, **Erő**: 89%, **Találati pontosság**: 73%.
- *P. Hackney őrmester*:
  - Spec tulajdonságok: **Nagy sebességű morzeadások** szakértője, képzett **elsősegélynyújtó**.
  - Tulajdonságok: 39 **AP**, **Erő**: 77%, **Találati pontosság**: 79%.

Igazán csak a tulajdonságok számítanak, meg az, ha valaki elsősegélynyújtó, mert akkor gyógyítja magát a **medikit**tel (ha van neki). Ennek alapján mi az *Adamson*, *Roderick*, *Ramo*, *Jelico* összeállítású csapatot javasoljuk. Az embereket úgy választhatjuk ki, hogy a nevük alatt lévő x-re clickelünk, ekkor az pipává változik (a pipára clickelve vesszük ki a csapatból), további infokat az arcra clickelve láthatunk (magasság, testsúly, stb.).
Ha kiválasztottuk embereinket (max. négyet) válasszunk nekik fegyvert és egyéb cuccokat is (negyedik kép). Itt egy rövid lista a fegyverekről, elöljáróban némi magyarázat:
- A 30x9mm azt jelenti, hogy az adott fegyverbe 9mm-es lőszer való, és egy tárban 30db ilyen van (tehát csak ilyen tárat vigyünk az ilyen fegyverhez).
- A **hatótávolság** az adott fegyver maximális lőtávolságát jelzi, de olyan messziről ne is álmodjunk találatról...
- **Tűzgyorsaság**: Ennyi lövést lehetne leadni az adott fegyverből egy perc alatt, ha a tárba beleférne az a kb. 800-1000 db töltény. Az 1 lövés azt jelenti, hogy abból a fegyverből egyszerre csak egyet tudunk lőni (vigyázat, a lövés után újra kell tölteni!).

Tehát a fegyverek:
- **MP5A3**: Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 2.88kg, hossz: 680mm
- **MP5SD**: Hangtompítós géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 800, súly: 3.1kg, hossz: 780mm
- **MP5K**: Géppisztoly, 30x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 900, súly: 2kg, hossz: 325mm
- **Accuracy International PM**: Mesterlövészpuska, 10x7.62mm, hatótáv: 1000m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 6.5kg, hossz: 1124mm
- **Self Loading Rifle (SLR)**: Automata puska, 20x7.62, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 1 lövés, súly: 5.07kg, hossz: 1430mm
- **M16A2**: Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 950, súly: 3.72kg, hossz: 990mm
- **L2A3 Sterling**: Géppisztoly, 34x9mm, hatótáv: 200m, tűzgyorsaság: 550, súly: 3.5kg, hossz: 864mm
- **SA-80**: Automata puska, 30x5.56mm, hatótáv: 400m, tűzgyorsaság: 800, súly: 4.68kg, hossz: 780mm
- **L7A2**: Mindenfélére használható géppuska, 50x7.62mm (szalagtár), hatótáv: 1800m, tűzgyorsaság: 750-1000, súly: 10.9kg, hossz: 1232mm
- **G3**: Automata puska, 20x7.62mm, hatótáv: 600m, tűzgyorsaság: 500-600, súly: 5.54kg, hossz: 1024mm
- **Bénító gránát (Stun grenade)**: Egy nem halálos eszköz a fogolyszabadítási akciókhoz. Hangosat durran, meg villan egy nagyot. Egy körre bénít.
- **Ideggáz-gránát (CS Gas Cannister)**: Kb. a gázspray gránát változata. A programban sokat rizsáznak róla, valójában nem halálos, hanem a találat pontosságától függően néhány körre bénít.
- **Gázmaszk (S10 Respirator)**: Védi a viselőjét a **CS**-től és a füsttől. Sötétített üvege a **stun grenade** hatásai ellen nyújt teljes védelmet.
- **Golyóálló mellény (Bulletproof jacket)**: Ez egy szép fekete kevlármellény. Ilyet feltétlen vigyünk, ugyanis enélkül egy találattól meghal az emberünk.
- **Elsősegélycsomag (Medical kit)**: Akinél ez van, és tud gyógyítani, az sérülés után minden körben 5%-ot gyógyít, de csak saját magán. Használata: automatikus.

Jótanácsok:
- **Golyóálló mellényt** és **gázmaszk**ot mindenkivel vigyünk. Ha valamelyik ember meghal, húzzuk le róla (vagy töltsük vissza az előző állást). Emberünk ezeket automatikusan felveszi magára.
- 600m-nél kisebb hatótávolságú puskát ne nagyon vigyünk, mert az ellenfél általában **Accuracy International PM**-mel vagy **M16**-ossal van felszerelve.
- Egy **L7A2** feltétlen legyen a csapatban (lehetőleg *Adamson*nál, mert ő el is bírja rendesen), mert ritkán kell tölteni, 2 lövésből bárkit leszed, és úgy mellesleg ezzel még sohasem sikerült elvéteni a célt.
- Figyeljünk arra, hogy a **Loaded AP** (mozgáspont minden tárggyal együtt) legalább 35-40 között legyen!.
- Sebesültet ne vigyünk küldetésre mert a sérüléstől az **AP** csökken!
- Minden embernél legyen lőfegyver (ezt a program úgyis megköveteli)!

Most, hogy felszereltük csapatunkat, elindulhatunk küldetésre.
A küldetés úgy kezdődik, hogy az embereinket lerakjuk a fehérrel jelölt mezőkre, majd újabb titokzatos ábrák következnek (amelyeket egyébként minden kör után újra látunk majd). A felső sorban van a **load**, a **save**, és a középső ábrán a **pontozást** kaphatjuk meg erről a küldetésről és egész eddigi teljesítményünkről is. Az alsó sorban az arcokra clickelve a megszokott adatokat láthatjuk, de ez küldetés közben a bekapott találatok számától függően változni fog (találatokra főleg a szív mellet levő %-os érték reagál durván, azaz a nulla felé halad). Középen egy bamba katona álldogál csőre töltött géppistával a kezében: rá clickelve kezdhetjük el a kört (ugyanis maga a játék körökre van osztva).
Most már igazán el lehet kezdeni játszani. A játéktér felső részén láthatjuk a terepet. Az alsó részen nagy halom ikon helyezkedik el. Jelentésük (felső sor balról jobbra, majd az alsó sor balról jobbra):
- **Emberváltás**: A csapaton belüli másik ember, esetleg a már kiszabadított fogoly irányítását kérjük vele (egy körben többször is visszamehetünk egy csapattagra).
- **Állapotjelző**: Az adott csapattag állapotáról tudhatjuk meg a legaktuálisabb adatokat.
- **Taktikai térkép**: Ez egy kicsit összetettebb. Középen látható maga a térkép, itt az emberek körökkel vannak jelölve. Saját katonánk *S*-sel, a fogoly *H*-val, az ellenség *E*-vel. A falakat vonalak jelölik (meg egy-két berendezési tárgyat is), az ablakokat szaggatott vonalak, az ajtókat meg igazán nehéz nem észrevenni. A térkép fölött és alatt egy-egy üzenetsor van. A felső sor a jelenleg látható térképrészlet középpontjának koordinátáit adja meg az angol égtájak rövidítésével és egy számmal. Az alsó sorban látható az aktuális ember neve, ha elkezdjük mozgatni a térképet, akkor **AP** számláló lesz belőle. Fent van még két duplanyíl, a bal oldali az ikonmenüre visz vissza, a jobb oldali az embereink közt vált. Jobb oldalról nem hiányozhatnak az elmaradhatatlan "fejek" sem, a bal oldalon pedig négy nyíl van, ezekkel mozgathatjuk a térképet, de vigyázzunk, mert minden mozgatás 1 **AP**-be kerül.
- **Tárgy letétele**: Ezzel letehetjük a nálunk lévő tárgyak bármelyikét, olyan módon, hogy a tárgyat átvisszük a jobb oldali ablakba, majd a kéznél clickelünk egyet.
- **Tárgy felvétele**: Ugyanaz, mint az előző, de most a jobb oldali ablakból kell pakolni a balba, majd ugyanúgy a kéznél kell clickelni. Elsődleges haszna a hullarablás (más hasznát nem láttuk), ami történhet ellenség vagy saját csapattárs hulláján.
- **Mozgás**: Ki lehet jelölni a helyet, aztán a figura szépen odatipeg.
- **Ajtónyitás**: Az ajtó elé kell állni, majd az ikon használatával az arabok legnagyobb szomorúságára **Szezám** tárul.
- **Fegyverválasztás**: A nálunk lévő fegyverek közül választhatunk.
- **Gránát kiélesítése**: Ha a kezünkben lévő fegyver gránát, kiélesíthetjük.
- **Fegyver megtöltése**: A kezünkben lévő puskát tölthetjük meg, ha van még hozzá tár.
- **Gránát elhajítása**: Ha a kezünkben kiélesített gránát van, ideje lenne eldobni.
- **Célzott lövés**: Némi célzás után emberünk lő egyet a megadott célpontra. Kb. 3-szor pontosabb a sorozatlövésnél.
- **Sorozatlövés**: Némi célzás nélkül emberünk egy kaszáló mozdulatot tesz a csúzlijával.
- **Kör vége**: Erre clickelve részünkről befejezettnek tekintjük a kört, az ellenség lép, de közben kaphatunk mozgási lehetőséget (**opportunity move**) a maradék **AP** ellenében, ha előbb látjuk meg az ellenséget, mint az minket.

Az ikonoknak ezzel vége, de jobb oldalt még látható egy iránytű, ezzel irányba forgathatjuk embereinket, és ha már a megadott irányba fordulva áll, léphetünk is velük. Van még a jobb szélen két szám, a felső, mikor egy ikonra mutatunk (nem clickelünk) az egérrel, megmondja, hogy mennyi **AP** kell a cselekvés végrehajtásához, az alsó pedig rendelkezésre álló **AP**-nket jelzi.

Néhány tanács és tipp:
- Kör végén minden embernek legalább 15-16 **AP**-t hagyjunk, mert egy célzott lövés 6 **AP**.
- A foglyokat úgy kell kiszabadítani, hogy odamegy hozzájuk egyik emberünk, utána már a foglyot is mi irányítjuk.
- Ne számítsunk arra, hogy ha az egyik emberünk tűzvonalban van, a másik nem fog lőni.
- Csapatunkat néha nem árt felosztani, ekkor 2db két fős csapat a legpraktikusabb.
- A 200m hatótávolságú géppisztolyokat sikoltva dobáljuk el, ha már véletlen felszedtük őket, ugyanis a játéktér szerinti 4-5 lépésről már nem pontosak.

Végül a küldetések röviden:
- Az első már ismert.
- A második szintén túszmentő akció, de innentől kezdve folyamatosan jön az erősítés az ellenfélnek. Egyébként ez a **maláj dzsungel**ben játszódik.
- A harmadikban a világ nagyvárosait kell megmentenünk egy őrült diktátor rakétatámadásaitól, oly módon, hogy felrobbantjuk a vezérlő számítógépeket. Vigyázat, minden számítógépnek 3 lövés kell!
- A negyedik szinte nyaralás. Egy hajó fedélzetén kell gonosz terrorista bácsikat kiirtani. Nincs utánpótlás, de a hajó tisztjeit nem muszáj leölni.
- Az ötödik szinte ugyanaz, mint a harmadik, csak kicsit nehezebb, és nem a föld alatt játszódik, hanem a **Góbi-sivatag**ban. Célpontok a computerek, de aztán futás. Egyébként ez az utolsó küldetés, utána megnézhetjük a meseszép (?) endsequence-t.

A program grafikája és az animációk elég gyengécskére sikeredtek, majdnem ilyet már 64-en is lehetett látni. A hangok viszonylag jók, az átvezető képek úgyszintén. A stratégiai rész elég jól sikerült, de igazán csak nehezebb fokozatban érdemes vele játszani. Egyszer azért érdemes végigkecmeregni a játékon.

▪ *Bors Péter*

Pinball Phantasies



(Előszó: mivel a játék kedvenceim közé tartozik, itt-ott megejtettem néhány kiegészítést — Bryan)

"Végre! Végre megtaláltam!" — sóhajtozna a derék öreg veterán *Arkhimédész*, ha meglátná ezt a '94-es flippert a ***Digital Illusions*** cégtől. Eme nemes műalkotás ugyanis felülmúl minden eddigi PC-s próbálkozást, amelyet a flipper nevű tudományágban produkáltak programozó barátaink. Talán csak egy jobb van nála, a ***David's Midnight Magic*** (C64), bár ökelme idáig nem tolta elénk a képét PC-n. A *P.F.* alkotói hatalmas erényekkel büszkélkedhetnek: valószínűnek tartjuk ugyanis, hogy (az ***EPIC PINBALL***, ***WILLY'S PINBALL***, ***TRISTAN*** és a ***SILVERBALL*** készítőivel ellentétben) TALÁLKOZTAK MÁR valaha VALÓDI flippergéppel. Ez pedig véleményünk szerint elengedhetetlen bármilyen flipperprogram megírása előtt (na ja...).

Lássuk gyöngyszemünk igényeit. A program VGA-t igényel, nagyfelbontású üzemmód eléréséhez is csak 256K videomemória szükségeltetik, ugyanis nem 640x480, hanem csak 360x400-as (vagy talán 360x480-as?) felbontást használ. A hangkártyák támogatásával sem áll hadilábon, BEEPER-től a Gravis Ultrasoundig jóformán minden hangképzőn szerencsével járhatunk. A zene nagyon tisztán szól hangkártyán (még AdLib-on is, pedig az aztán tényleg nem MOD lejátszására való), a belső modplayer kitűnő munka. Még BEEPER-tulajdonosoknak sem kell befogniuk a füleiket **(Én másképp fogalmaznék. Speakeren döbbenetesen jól szól — Bryan)**. A hangkártyakiválasztás lehetősége a SETSOUND nevű programban adatik meg nekünk. A program beállíttatja velünk a gép sebességéhez mérten a lejátszás finomságát, ő maga is javasol egy értéket. A program nem igényel 386-ost, mint néhány szeretett cimborája — beéri 286-12 MHz-es géppel is. Miután túlvagyunk a beállítgatásokon, jöhet a "földi paradicsom". A címképernyő egy barátságos kis kanalasgém társaságában 21. századi szórakoztatást ígér — mint később kiderül, ez majdnem teljesen meg is valósul. A cégreklámokból való továbblépést a **'SPACE'** billentyű föld felé mozgatásával eszközölhetjük ki [akinek fejjel lefelé van a billentyűzete (trackboard-hanyattbillentyűzet), az felfelé hozza mozgásba]. Ezután finoman fogalmazva egy nem egyértelmű "menürendszerrel" találkozunk. A lényeget csak egy kis idő múlva írja ki — aki nem bírná kivárni, annak elmondjuk: az **'F1'** billentyűvel léphetünk az egyes pályára, az **'F2'**-vel a kettesre, az **'F3'**-mal a hármasra. Az **'F4'** gomb funkciója húszforintos kérdés. A **'SPACE'** billentyűvel ugorhatunk a **HIGH SCORE** táblákra és a programozók tömör életrajzára. Az **'F5'** gomb hívja be a menüt, ahol hasznos beállításokat tehetünk (a menüpontokban a **'SPACE'** gombbal ugrálhatunk a lehetőségek között). A **BALLS** menüpontban állíthatjuk be, hány labdás menetet akarunk játszani (3 vagy 5). Gyakorlati okokból az utóbbi javasolt. Az **ANGLE** pontban a pálya dőlésszögét lehet állítani. Kezdőknek szerencsés a **LOW** beállítás, ugyanis ha a pálya dőlésszöge kisebb, akkor a golyó is lassabban GURUL. Igazából azonban csak a **HIGH** beállítással lehet játszani, a játék így pont megfelelő. A **SCROLLING** pont ügyes programozói fogás — a scrollozás-finomság beállításának a lehetősége alacsonyabb képfrissítési frekvenciával működő monitorok előtt ülve megfelel a bajkonuri űrhajósteszteknek (kinek fájdul meg hamarabb a feje?). Azaz ha durvább vagy gyorsabb a scrollozás, akkor a szem is ösztönösen gyorsabban mozog. Javasolt a **MEDIUM** használata **(Ez vicc? Mi inkább a SOFT-nál maradunk...)**. Az **INGAME MUSIC** menüpontban a játék alatti zenét kapcsolhatjuk ki/be, de ha ez játék alatt jutna eszünkbe, ott is megtehetjük az **'M'** billentyű lenyomásával. **RESOLUTION**: a **NORMAL** érték 320x200-as, **HIGH** érték — mint azt már említettük — 360x400-as felbontás alatt játszat minket. Az utóbbi nemcsak azért jobb, mert nagyobb területet látunk egyszerre, hanem mert megváltozik a vízszintes és a függőleges felbontás, ami igen jótékony hatással lehet teljesítményünkre. A **COLOR MODE** pontban a **MONO VGA** vagy **MONO SVGA** monitorral rendelkezők örülhetnek.

Ugyebár négy pálya van, aminek megvan az az előnye, hogy mindenki találhat magának valót. Hátrány lehet, hogy az összképen ronthat egy rosszul sikerült pálya, ami itt meg is van, de róla majd később.

Irányítás:

- **Kilövés:** A lefelenyíllal vagy az egérrel a kilövés erősségét állíthatjuk, **'Space'**-szel lőhetünk.
- **Játék közben:**
  - Bal kar: Bal **'Shift'**/**'Ctrl'**/**'Alt'**
  - Jobb kar: Jobb **'Shift'**/**'Ctrl'**/**'Alt'**
  - **Pause: 'P'**
  - **'SPACE'**: A flipperasztal rázása (kétszer lehet gyors egymásutánban, a harmadikra letilt)

Ha oldalt megy ki a labda, még vissza lehet hozni: a megfelelő oldalon tartsuk fel a kart, és nyomkodjuk a **'space'**-t, ilyenkor lehet, hogy visszapattan a pályára.

Első pálya a *PARTY LAND*. Jómagam nem kedvelem nagyon, mert flippertanilag féloldalasra sikeredett, és a harmadik, fölső kar sem jó szögben áll. De legalább párhuzamos a célfelülettel. Következmények: nagyobb sebességű golyó célzási ellehetetlenülése, alacsony sebességű golyó nehezen küldhető be az alsó folyosóba. Keveset játszottam vele, mert nem áll szándékomban szanatóriumba vonulni, de még így is jobb, mint a ***TRISTAN***. **(Én viszont nagyon sokat játszom vele, így adok hozzá instrukciókat. Ebből is látszik, mennyire szubjektív egy játék megítélése — Bryan)**

A kilövés után 3 jó lehetőség van: ha megfelelő erővel lőjük ki a golyót, akkor belemegy a fenti titkos alagútba, és a **CYCLONE** az ötszörösét éri. A másik kettő a felső karról érhető el, a két folyosóról van szó, a fenti a **CYCLONE** (eggyel növekszik mindig az értéke (első belövésre 2 lesz), minden golyó után darabjáért 100.000 pont jár), a lenti pedig a **TUNNEL** (sorban 1, 3, 5 millió pontot ér, ha elég gyorsan lőjük meg egymás után többször). Ha kilövés után találunk be, az **SKILL SHOT**, ahányadik **SKILL SHOT**, annyi millió pont. A **SKILL SHOT** kigyújtja a megfelelő **PARTY**-betűt is **(TUNNEL — P, CYCLONE — R)**.

A pályán a következő lehetőségek vannak:

- Bal oldali folyosó: A **MAD** egy betűjét gyújtja meg. Ha mindhárom megvan, akkor kapunk értük egy **CRAZY** betűt, ha a **CRAZY**-t kirakjuk, jön a **MEGALAUGH**, amelynek során 30 másodpercig minden **LOOP**, valamint az **ARCADE** és a **SNACK** csapda 5 millió pontot ér, és a **JACKPOT** is világít.
- Jobb oldali folyosó: Itt egyrészt beletalálhatunk a titkos alagútba, de ha túl erős a golyó, akkor körbemegy, rá a fenti ütőre, az ilyen **LOOP**-ok sorban 250, 500 és 750 ezer pontot érnek. Ha kigyulladnak a megfelelő lámpák, a következő jutalmakat kaphatjuk meg ezzel a **LOOP**-pal: **HOLD BONUS** (ld. a 2. pályánál), **MULTIPLY BONUS** (szorzó), **DOUBLE BONUS** (a beszorzott jutalmat még megduplázza).
- Ördögfej: 250.000 pont, azonkívül ha ég a megfelelő lámpa, lehet 5 millió, **EXTRA BALL**, valamint **JACKPOT**.
- Kacsák: Ha mindhármat kilőjük, a bal szélső csapdában összeszedhetünk egy **SNACK**-et. A három **SNACK** kigyújtja a **HOLD BONUS**-t, valamint a **PARTY** egyik betűjét **(A)**, de egy golyóval kell megcsinálni. Ha még egyszer megcsináljuk a 3 **SNACK**-et ugyanazzal a golyóval, akkor a **DOUBLE BONUS** is kigyullad, de csak valami 5-10 másodpercre. Lehet, hogy nem csak a beszorzott jutalmat duplázza meg, hanem az egészet mindenestül (+ **CYCLONE**, + **HAPPY HOUR**, + **MEGALAUGH**, + az előző golyóból **HOLD**-dal áthozott) ??
- Bal oldali belső folyosó: Itt egyrészt egy golyóval 3-szor fellőve kijön a **SKYRIDE**, ami a pontszámnövekedés mellett kigyújtaja a **MULTIPLY BONUS** lámpát, másrészt a fenti **PUKE** felirat kirakása ad egy **PARTY** betűt **(Y)**, valamint elsőre kigyújtja az 5 milliót, másodikra az **EXTRA BALL**-t.
- **ARCADE** csapda: Ha a mellette lévő bigyót meglőjük, villogni kezd, és belelőve a következőket adhatja:
  - **NO BONUS**: Hehe...
  - 500.000
  - 1.000.000
  - 5.000.000
  - Kigyújthat egy **CRAZY** betűt
  - **SIDE LANE EXTRA BALL**: Ha oldalt megy le a golyó, kapunk egy **EXTRA BALL**-t. Persze vissza is lehet utána bűvészkedni...

- Hátravan még a **PARTY**. A további 3 **PARTY**-betű úgy jön ki, hogy gyors egymásutánban két **LOOP**-ot lövünk. Az egyiknél a második **LOOP** a **TUNNEL** (P), a másiknál a **CYCLONE** (R), a harmadiknál bármelyik másik (T). A **PARTY** kirakása **HAPPY HOUR**-t eredményez, ekkor minden, egyébként is pontot érő ütközés 1.000.000 pont, és van **JACKPOT** is.

(Viszonyítási alapként: én 196 milliót csináltam a pályán — Bryan)

Tán rendhagyó módon folytassuk a 3-as pályával, ha már a szanatóriumnál tartottunk. Jótéteményeinek köszönhetően második billentyűzetemnek csak pár hetet adok, utána jöhet az újabb. Pedig nem vagyok hirtelen haragú (annyira), de ez a pálya kihozott a sodromból párszor. Az anyagi károk miatt mellőzését javaslom, kezdők meg pláne ne játsszanak vele, mert nem helyes csupa csalódással tanulni. **(Ezt a pályát én sem szeretem, úgyhogy nemigen tudok mit mondani róla. Rendes HI-SCORE-t sem, az én 40 milliόm igencsak gyenge — Bryan)**

Ezekért viszont bőven kárpótol a 2-es és a 4-es pálya. **(Eeeegen... Nekem a szanatórium a 2. pályáról jut eszembe, mert állandóan leküldi oldalt a golyót... Ráadásul nincs SKILL SHOT. A 4. pálya viszont egyértelműen a legjobb — Bryan)** Ezek megközelítik élvezhetőségben a valódi flippergépeket, találó elrendezésükkel, szellemes felépítettségükkel, rendszerükkel ígérik a 21. századi szórakozást.

A *SPEED DEVILS* nevű 2-es pálya céljai: az autó minél nagyobb sebességre gyorsítása, sebességváltással, alkatrészek felszerelésével, hogy minél nagyobb pontokért hajtsunk. Itt a pályán fellelhető dolgok, nem feltétlenül logikai sorrendben:

1. **BONUS** szorzás: A **P-I-T** folyosók teljesítése (karokkal váltható!), majd az **OFFROAD LOOP** meglövése a fölső kar végéről. Ezután 2x BONUS-unk van, a maximális a 9x. Praktikus egyszerre többször teljesíteni a **P-I-T**-et, és utána csak lövögetni az **OFFROAD LOOP**-ot — egyszerre nem szoroz ugyan többet, de megjegyzi a teljesített **PIT**-eket. Ha megvan a 9-szeres szorzó, minden további **PIT** 1 millió pontot ér.
2. **MILE LOOP**: Mindkét karról lőhető folyosó, 2 db egymásutáni meglövése egymillió pontot ér. Minden jó lövés egy mérföld megtételét jelenti, kivéve az első alkalmat, mert az kettőt ér. Minden kiment golyó után darabja 100000 pontot ér. 10 mérföld után **OFFROAD** nevű jutalmat kapunk, mely minden pályán található dolog megérintéséért plusz 100000 pontot ad 25 mp-ig. 20 mérföld után **EXTRA BALL** lehetőség fog villogni fönt, 30 után a **PIT**-hez vezető folyosón **JUMP** meglövési lehetőségünk lesz, ami sok pontot adhat. 40 után újból **OFFROAD**, 50 után pedig nem ad újra **EXTRA BALL** lehetőséget, hanem **JUMP**-ot. Ezek váltogatják ezután egymást az idők végezetéig.
3. **GEAR**: A **BURNIN'** hat kis pöckének teljesítése után villogni fog a váltható sebességek száma. Ha mégsem villogna, kell lőni egy **JUMP** folyosót, ha még ezután sem, kell lőni egy **OFFROAD LOOP**-ot. Ha már villog, akkor úgy kell váltani, hogy egymásután lövögetjük a **MILE LOOP**-okat. A 10 sebesség váltogatása közben szert tehetünk különböző hasznos alkatrészekre — ezek lehetőségét a villogó 1, 2, 3, 4, 5 feliratú lámpácskák jelzik. Ha felváltottuk a 10 sebességi fokozatot, akkor a **JUMP** folyosóján tempósan kell lőnünk egy **JACKPOT**-ot. Ha ez megvan, a fölső karról lehet lőni a **SUPER JACKPOT**-ot. Ez a kettő együtt mintegy 65 millió pontot hozhat a konyhára, de ezután jön még a **TURBO MODE**, mely szintén pontszürettel kecsegtet. Ez azt jelenti, hogy minden meglőtt folyosó 5 milliót ér 25 mp-ig. Ezt a **BONUS** pontok után számolja le. Ha ezt mind teljesítettük, körülbelül 130 millió pontunk van. De az igazi szüret csak ezután jön — a **BONUS HELD** képében. Minden HATODIK váltás után kapjuk a lehetőséget, a fölső karról lőhetjük meg. Ez azt teszi, hogy az adott golyó után kapott VALAMENNYI bonuspontot egy kalap alá veszi. Tehát ha egy golyó után van 40.000.000 bonus-pontunk, a következő golyóban már ezt szorozhatjuk — akár 9-szer. Az majdnem 400 millió — ilyen egyszerű (?!) játék ez a flipper. **(Ez lehet, hogy nem igaz, a *PARTYLAND*-en a HOLD BONUS által fenntartott BONUS csak hozzáadódik a következő golyó összes jutalmához — Bryan)**

(Mellékesen megjegyeznénk, hogy a leírás készítőjének rekordja ezen a pályán 2.5 milliárd (nem tévedés!), ennek ellenére állítása szerint olyan 7-8 milliárdot tartana reálisnak... — 1.75)

A 4-es pálya kicsit összetettebb, több ügyességet igényel. Mindjárt kilövés után a **SKILL SHOT** tesz minket próbára — a **K-E-Y** betűk valamelyike villog, s ha abba belemegy a golyó, akkor először 1 millió pont jár érte. Minden további siker után 1 millióval nő a kapott pontszám. Ha menet közben teljesítjük a **K-E-Y** folyosókat, kinyitja nekünk a **TOWER** folyosót, ahová először 1 millióért, utána 5 millióért, majd **DOUBLE BONUS**-ért, végül **BONUS HELD**-ért lőhetjük. A **BONUS HELD** itt is ugyanaz, mint a 2-es pályán. A **K-E-Y** váltogatására is lehetőségünk van, de sajnos csak menet közben, a **SKILL SHOT**-nál nem. Ott a **'SPACE'** billentyűt használjuk, rázván a játékteret. Van egy **SCREAM** nevű loop, itt 10-nél **EXTRA BALL** lehetőséget kapunk a toronyban, majd utána tizesével 5 millió lehetőségét, szintén a toronyban. Ha ekkor van már 5 milliós lehetőségünk ott, akkor ez elveszik. Ha ekkor más lehetőségünk van ott, a kettőt megadja egyszerre. Erre vigyázni kell. Ebben a flipperben baloldalon ún. **KICK-BACK**-et láthatunk, ami visszalövi a kimenő labdát AKKOR, ha világít. Akkor fog világítani, ha a fönti **R-I-P** betűket kirakjuk. Ha egymásután többször lőjük meg a baloldali leghosszabb folyosót, a másodiktól kezdve minden alkalommal 1 milliót kapunk. Ebben a játékban a azonban a körbe-körbe elhelyezkedő **STONE-BONE** pöckök a leglényegesebbek. Ezek után kapunk sokféle jutalmat, melyeket mind a **VAULT** lyukban érhetünk el: 5 milliót, majd **TOWER HUNT**-ot (30 mp alatt 3 TOWER-t lőni 5,10,20 millió pontokért), **EXTRA BALL** lehetőséget, 10 milliót, **GHOST HUNT**-ot (minden dolog érintése 1 millió, de van **JACKPOT** (10 millióval indul és növöget) és **SUPER JACKPOT** (50.000.000) lehetőség a toronyban — inkább erre kell menni), majd **MULTI DEMONS** (a SCREAM 5 milliót ad, de villog 2 LOCK egy ideig, mely 5 millióval növeli ennek az értékét), 15 milliót, és végül **GRIM REAPER**-t, mely azt teszi, hogy minden folyosó, illetve lyuk 5 milliót ér, és ezalatt is van a toronyban **JACKPOT** és **SUPER JACKPOT**. Ha ezzel megvoltunk, kezdődik az egész elölről, az 5 milliótól.

És ez az a rendszer, mely megkülönbözteti ezt és a 2-es pályát a többi PC-s flippertől, és közelebb viszi a játéktermek világába a számítógépes flipperrajongókat. Javasoljuk mindenkinek, hogy próbálja ki szerencséjét, tudását, reflexeit — veszíteni biztos nem fog semmit. Maximum egy billentyűzetet.

(Egy kis kiegészítés a 4. pályához: ha fellőjük oda, ahol a RIP van, ott kétfelé mehet le. Ha a jobb oldalon indul, akkor a VAULT-ba jut, ami mellesleg gyorsan növekvő pontokat ad, ha a bal oldalon, akkor rögtön kijön a játéktérbe, és rövid ideig a SCREAM a dupláját éri, a TOWER felé vezető alagút 1.000.000 pontot ér, a kútban pedig szorzó van. Ha van KICK-BACK, akkor szintén a VAULT-ba kerül a golyó, ha oldalt menne le. HISCORES: részemről 400 millió, de szóbeszéd útján már 750 millióról is hallottam — Bryan)

▪ *SERSÓ*



Nos, íme itt a Játék 2. része. Aki valami látványosan újat várt, annak csalódnia kell, ugyanis új szinte alig van a folytatásban. Rögtön a ***Wolfenstein — Spear of Destiny*** páros jutott eszünkbe... Aki viszont csak új pályákat akart a *DOOM*-hoz, annak ez a játék tökéletesen megfelel.

A *DOOM II.* a nyáron megjelent ***DOOM v1.666*** operációs rendszerére épül (ez nem vicc, tényleg saját kis oprendszere van), így sok eltérés nincs, ezért ez a leírás sem lesz túl részletes.

Kerettörténetről sokat nem lehet mondani, ott kezdünk, ahol a *DOOM* befejeződött, csak kiderül, hogy nem egy városról van szó, hanem (természetesen) az egész Földet nekünk kell megmentenünk. 30 pályán kell végigverekednünk magunkat, és van 2 titkos pálya is. A végső ellenfél egy akkora démon lesz, aminek csak a feje vagy kétszerakkora, mint a szeretett kiberdémon... Szerencsére nem kell fasírtot csinálni belőle, csak az agyműködését kell kissé redukálni, és máris megvan a kívánt hatás...

A kezelés teljesen ugyanaz, mint az első részben, eltekintve attól, hogy miután van egy új puska, a '3' gombbal most a puskák között lehet válogatni. Az új fegyver a hangzatos **Super Shotgun** névre hallgat. Egy lövése 2 puskatöltényt fogyaszt, és igen szépen beteríti az előttünk fekvő területet. Alig gyengébb, mint egy rakéta. Ezzel szemben iszonyú lassú az újratöltése...

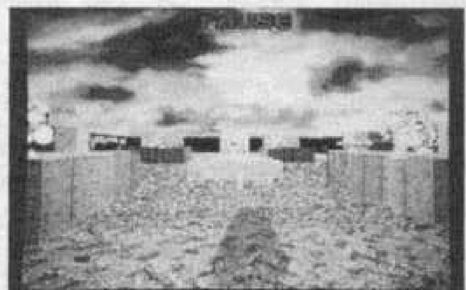
A játékban most kicsit nagyobb szerepet kapott a puzzle-jelleg, sok a kapcsoló, egyes helyeken igencsak kell sietni.

Vannak változások a tárgyak terén is. Egyrészt a megszokott tárgyaknak vannak tartalmasabb változatai is (pl. 40 darabos rakétacsomag), külsőre ezek nem különböznek a hagyományos csomagoktól. Van új tárgy is, ez a **Megasphere**, amely mind az **Armour**, mind a **Health** értékeket maximálisra tölti (mindkét maximum 200%).

Ha már az újításoknál tartunk, új szörnyek is vannak. Most ismertetnénk az összes szörnyet kb. veszélyességi sorrendben (a játék a végén bemutatja őket), a *PC-s játékok 2*-ben ugyanis nem az eredeti nevek szerepelnek. Részletesebben csak az új szörnyekre térünk ki.

- *Zombie Soldier*: A pisztolyos katona.
- *Shotgun Guy*: Mint az előző, csak feketében és vadászpuskával.
- *Heavy Weapon Dude*: Ő új fiú, egy nagydarab állat géppuskával. Elég veszélyes, szerintünk lényegesen kellemetlenebb, mint az *Imp*. Egészsége kb. annyi.
- *Imp*: A jól ismert barna színű dög.
- *Demon*: A harapós rózsaszín.
- *Spectre*: Az előző részlegesen láthatatlan formában.
- *Lost Soul*: A repkedő koponya.
- *Cacodemon*: Az egyszemű golyó.
- *Hell Knight*: Új srác. A következő szörny kicsit gyengébb változata. Világosabb színű, és csak 3 rakétára van hitelesítve.
- *Baron of Hell*: A *PC-s játékok 2*-ben ördögnek tituláltuk. Végül is nem sokat tévedtünk...
- *Arachnotron*: Ez is újonc. A géppuskás pókdémon egy számmal kisebb változata. Ez is kb. 3 rakétától fekszik meg, viszont plazmafegyverrel van felszerelve. Kellemes tulajdonsága, hogy nem szeret egyedül mászkálni...
- *Pain Elemental*: Új. Egy nagy golyó, a *Cacodemon*-hoz hasonlít, csak barna, és nem támad ránk. Ő ugyan nem, de a koponyák (*Lost Souls*), amiket köpköd, annál inkább. 3 rakétától ez is megdöglik, de hagy maga után további 2-3 koponyát...
- *Revenant*: Szintén új, egy kb. 2.5 méter magas csontváz. Érdekes fegyvere van, valami gyengébb rakétaszerűség, de az legalább igyekszik követni a mozgásunkat. Az állóképessége 2-3 rakéta, kicsit gyengébb az előző kettőnél.
- *Mancubus*: Új fiú. Egyik ismerősünk csótánynak nevezte. Hát... Valami hasonlóság ugyan van, de a csótányok ritkán lődöznek lángszóróval... 3-4 rakéta kell neki.
- *Arch-Vile*: Ez is új. Mi ezt utáljuk a legjobban. Ugyan ez is elpusztul 3-4 rakétától, viszont a fegyvere elég erős, majdnem egy rakéta hatása (a működése meg a BFG9000-re emlékeztet), és mellékesen az összes útjába kerülő hullát feltámasztja...
- *Spider Mastermind*: Az előző rész végéről jól ismert pókdémon.
- *Cyberdemon*: Őt a *PC-s játékok 2*-ben kiberdémon-lordnak neveztük, mert a program is annak nevezte. Azóta lefokozódott...

Az első érdekes dolog, ami feltűnt a játékkal kapcsolatban, az az volt, hogy jóval nehezebb elődjénél. Ez a benyomás a 9. pályától kezdve igen megerősödött. Azért most sem érdemes **Ultra Violence**-nél alábbadni... Rengeteg a szörny mindenhol, viszont előrelépés, hogy sok esetben elég jól ki lehet őket játszani egymás ellen. Jó példa erre a 8. pálya egyik terme, ahol 16 *Baron of Hell* és egy *Cyberdemon* tartózkodik. A végén 3 *Baron* maradt ránk...



Taktikai tanácsként annyit tudunk mondani, hogy sűrűn mentsünk, és takarékoskodjunk a plazmafegyverrel, valamint a rakétákkal, egy-két esetben akár egy rakéta eleresztése is hathatós segítség lehet. Példának okáért nagyobb területen egy *Cacodemon* simán elintézhető a **Super Shotgun**nal (3 lövés jó esetben), és máris maradt 2 rakétánk. Még egy tipp: a legelején hátrafelé induljunk...

Ha valakit érdekel, van a 20. pályán egy *Cyberdemon* VS *Spider Mastermind* játszma. Nekünk mindig a *Cyberdemon* győzött, jelentős fölénnyel (még vagy 10 rakéta kellett neki).

Mire ez a leírás megjelenik, már valószínűleg lesz ***DOOM2FAQ***, **Internet**esek előnyben.

A játéknak van egy neuralgikus pontja: a legvége. Itt nem mindenkinek sikerül rájönni, hogy mi is a teendő, példaként említhetnénk *Martin*t az **576**-tól... Nos, először is a teleportálás után a mögöttünk lévő helyre kell feljutni, a platformok valamelyik szélén van egy-egy ábra, ezeket kell benyomni. A fent talált kapcsoló üzembehelyezése után mozgatható lesz a bájos arcocska előtti platform. Itt jön a kellemetlenség: felfelé utazva a megfelelő pillanatban el kell engedni egy rakétát, aminek be kell menni a szörny homlokán lévő örvénylő izébe, hogy ne lássuk, amikor durran. 2-3 ilyen találat után katarzis... Külön kellemes, hogy démon barátunk 5-10 másodpercenként szórja az újabb szörnyeket, nem árt tehát sietni... Vigyázat, **BFG9000**-rel nem megy a dolog!

Még valami: ugyan ellene vagyunk a **cheat**eknek, de most mégis adunk egyet: a játék közben **IDBEHOLDA**. Ez megadja az aktuális szint térképét, a szürkével jelölt részek jelzik a meg nem látogatott helyeket. Tesszük ezt azért, mert szerintünk semmi értelme oldalakon keresztül térképeket közölni...

Mit lehet még mondani a valaha megjelent játékok egyik legnépszerűbbikének folytatásáról? A grafika és a sebesség hasonló, csak egy kicsit több memóriát igényel a játék, de valamivel jobban fut 4M RAM-mal. Kivéve az utolsó pályát, ahol sok szörny esetén játszhatatlanná válik, minden képfrissítéskor tölt a winchesterről. A hangokban mi nem észleltünk változást a SoundBlaster Pro-n, de az talán mond valamit, hogy a játék már nem 4, hanem 8 digi csatornát hajlandó kezelni (ez nem a DOOM2 tulajdonsága, hanem a DOOM v1.666 operációs rendszeré)...

Még egy megjegyzés: az *ID-Software* '95 nyarára ígér egy *QUAKE* című játékot, amely akkora fejlődés lesz a *DOOM*-hoz képest, mint a *DOOM* volt a *Wolfenstein*-hez képest...

▪ *Bryan*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

64 software

▪ C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX.Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

C64 LEMEZESEK! A PROGRAMMÁSOLÁS MEGSZŰNT! HAMAROSAN MEGJELENIK GONDOZÁSUNKBAN A "**BANANA BROS**" CÍMŰ VEREKEDŐS JÁTÉKPROGRAM. ADJ(ON) FEL 470,- FT-OT, ÉS DECEMBERBEN ELKÜLDJÜK. **MAGYAR CSABA OF TURBO BYTE SOFT**, DIÓSJENŐ, DÓZSA GY.U.93. 2643

▪ Eladnám 66 féle C64-es számítógépes kazettáimat. 340,- Ft/db. Ha többet veszel, ingyen kazettát adok. Listát csak válaszboríték + kazettán programok formájában tudok küldeni. **Grásl János**, Tatabánya, Szelim út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132 (17h után)
▪ C64-es programok cseréje lemezen. Listát kérek és küldök. Megéri írni!!! **Garamvölgyi Gábor**, Pécsvárad, Vár u.31. 7720. Tel.: (06-72) 465-755.
▪ Keresem C64-re lemezen a Wizardry nevű program első részét. Természetesen pénzért, vagy csereprogramért. Cím: **Horváth Ferenc**, Újkígyós, Hosszú út 9/1. 5661. Tel.: (06-66) 356-703.
▪ Értesítek mindenkit, hogy C64-re a programmásolás a gépem eladása miatt megszűnt! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.
▪ Nem találod valamelyik játék örökéletét, vagy a játék leírását a sok újságban? A játékok leírását nem tudod, hogy melyik újságban találod meg. Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy hol mit találsz meg. C128/64 gépre rengeteg programot kínálok fel cserére, kazettán és lemezen. Címem: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576 (1148 Bp.Adria sétány 6.)

64 hardware

▪ Sürgősen eladó egy C64 + floppy + 90 db. lemez játékokkal. Irányár: 10.000,- Ft. Lehet alkudni!!! Cím: **Duchon Jenő**, Budapest, IV. Árpád út 119. 1042. Tel.: 1891-933.
▪ Kifogástalan állapotban eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy drive + 2 joy + 100 lemez. Ára: 17.000,- Ft. **Szabó Ferenc**, Bp. 1811-042.

C64-re Action Replay MkV+ 2.900 Ft. Action Mk7 3.600 Ft. Action 7+ Atomic 4.500 Ft. Cím: **S.D.Kft**, Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: **DERKO**, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

▪ Eladó egy C64 + magnó + joystick + 25 db. kazetta játékkal. Ára: 9.500,- Ft. Cím: **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800. Tel.: (06-34) 338-797. (Érdeklődni hétvégén lehet)
▪ Eladó 1 db. 1802 színes monitor + szűrő. 1 db. MPS 803 nyomtató + 4 db. festékkkazetta + tractor + papír. 1 db. 1531 Datasette. 2 db. Quickjoy mikrokapcsolós + csatlakozó kábel. Kb. 150 lemez. Esetleg csere is érdekel, ha az egy PC-hez csatlakoztatható printer. Cím: **Eberhardt Gergely**, Budapest, XVIII. Havanna u.61. XI/41. 1181. Tel.: 2919-445.
▪ Port 2 hibás C64, 1541/II. drive, joystick, 70 lemez tele játékkal + CoV és 576 majdnem összes száma eladó. Ár: 10.000,- Ft. **Földházi Ágoston**, Szentendre, Lövész u.6. 2000. Érdeklődni lehet még a (06-26) 310-986-os telefonszámon este.

Amiga

COMMODORE — AMIGA SZÁMÍTÓGÉPSZERVÍZ. GYORSAN, OLCSÓN, GARANCIÁVAL DOLGOZUNK. 1999 TECHNICS
Telefon: 18-48-845.

▪ Értesítek mindenkit, hogy Amigára a programmásolás megszűnt! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184. Tel.: 290-01-35.
▪ Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB) + TV modulátor + egér + joystickok + lemezek + könyvek egyben, olcsón. Árajánlatokat a következő címre, vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel: (06-44) 313-663.
▪ Amiga 500 1 MB-ra bővítve, 80 MB winchester, TV modulátor, lemezek, joystick eladó. Ára: Kb. 50.000,- Ft. Tel.: (06-22) 368-921 (**Tátrai**, Velence)

A1200 memóriabővítők, hangdigitalizáló 3.500 Ft, Action Replay MkIII+ 7.800 Ft. Cím: **S.D.Kft**, Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: **DERKO**, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

▪ Eladó Amiga TV modulátor 2.500 Ft-ért. Érdeklődni: Bp., **2952-420**.
▪ A500 (1MB RAM, 1.3/2.0) + 1084S monitor + külső drive + 2M külső fast RAM + 90 db. lemez + szakkönyvek és egyéb kiegészítők, valamint a CoV összes száma eladó. Érdeklődni: **Nagy Péter**, Bp. Tel.: 262-45-11/235-ös szoba (az esti órákban)
▪ 4 hónapos A1200-es 260 MB HD tele programmal, tartozékokkal, lemezekkel SÜRGŐSEN ELADÓ 72.000,- Ft-ért, vagy 1.050,- DM! **Ifj. Tizedes Csaba**, Göd, Ménesi u.8. 2132
▪ Amiga 600 (V2.05, 1 MB Chip RAM) + 50 lemez programokkal + joy + egér + szakkönyvek + újságok eladó. Ára: 29.000,- Ft. Cím: **Szabó László**, Szikszó, Poprádi u.3. 3800
▪ Sürgősen eladó: Amiga 500 (1 MB) + PHILIPS 8833/II. színes stereo monitor + 200 lemez programokkal + 2 diskbox + joystick + mouse + pad + könyvek. Ár megegyezés szerint! (**Orbán Attila**, 1899-989 — estefelé)
▪ Eladó Amiga 1200-as számítógép (11) és 2 joy (2 hónap garanciával) + egér. 70.000 — 75.000 Ft. Érdeklődni: **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170.
▪ Amiga 500 (V1.3, 1MB) + 100 lemez játékokkal, 1 joystick, egér + 1084S COLOR monitor eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Cím: **Járai Gábor**, Szombathely, Malom u.1. 9700. Tel.: (06-94) 313-831.
▪ Amiga 1200-on AGA-s és HD-s programcsere, listát kérek. Írj, ha van AGA-s géped. **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630
▪ Sürgősen, áron alul eladó egy megkímélt állapotban lévő Amiga 500-as, 1 MB RAM-ra bővítve + TV modulátor + video kábel + 3 joy + mouse + 337 lemez, külön-külön is. Ár: megegyezés szerint (Trabant csere is érdekel). Cím: **Kotroczó Krisztián**, Békéscsaba, Áchim ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

PC

AKCIÓ! 5 1/4-es lemezek PROGRAMOKKAL EGYÜTT eladók a bolti árnál olcsóbban. Ugyanitt programcsere, minden mennyiségben. Érdeklődni lehet: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20, 9030, vagy a (06-96) 332-141-es telefonszámon.

Gyári eredeti játékcsere!!! Válaszborítékért listát küldök. Cím: Kévés János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)

▪ Nagyalakú VB-t küldjetek (kaptok: 5 1/4-es lemezt + lista!!!) **Jäger Tamás**, Baja, Szent Antal u.83/B., 6500

STOP! Eladó egy 170 MB-os Western Digital Winchester (10,8 ms) kifogástalan állapotban. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.

GRAVIS ULTRASOUND MAX hangkártya eladó, a bolti árnál 3-4 ezer forinttal olcsóbban. Professzionális célokra és játékokhoz egyaránt kitűnően használható. A kártya teljesen felbontatlan. **180-0498**.

WAVE BLASTER eladó. **180-0498.**

▪ PC-s programok cseréje. Cím: **Szomosi Péter**, Mezőtárkány, Rákóczi út 21. 3375.

PC-hez Action Replay 8.000 Ft. Cím: **S.D.Kft**, Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: **DERKO**, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

Plusi és társai

▪ 2 db. Plus/4 + magnó összeállítás (5.000,- Ft/db.) új állapotban, valamint 2 db. mikrokapcsolós botkormány (200,- Ft/db.) eladók. Tel.: 275-0397 (**Cserny Botond**)

C16 számítógép + magnó + joystick + játékkazetták eladó. Érdeklődni: (06-34) 339-724 (Bérces)

▪ Commodore Plus/4 magnóval, 8 db. programmal, teli kazettával, 2 db. joystickkal, szakirodalommal eladó. Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni: **Kunszt Gábor**, Soltvadkert, Petőfi S.u.13. 6230

▪ Eladó: Commodore Plus/4-es számítógép több, mint 50 kazettával, magnóval, joystickkal, könyvekkel. Irányár: 8.000,- Ft. Érdeklődni: napközben a 280-36-86-os, este felé pedig a 290-01-35-ös telefonszámon **Dohonyi Zoltánnál**.

Microsoft PROGRAMOK A COM-WARE Kft.-től



(megrendelhetők a befűzött levelezőlapon)

	MS-DOS	Windows	CPU	RAM	Üres HDD	CD-ROM	Monitor	Lemez	Macintosh
The Best of MS Entertainment Pack	3.1+	3.0+	286+	1 MB		-	E/V/Herc	3.5"	-
Microsoft Arcade		3.0+				-		3.5"	-
Space Simulator	5.0+	-	386/25+	2 MB		-	VGA+	3.5"	-
Microsoft Golf	3.1+	3.0+	286+	2 MB		-	VGA+	3.5"	-
Microsoft Golf Multimedia Edition	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB	+	VGA+	-	-
Flight Simulator	3.2+	-	386+	2 MB		-	E/V+	3.5"	-
Microsoft Encarta 1994	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Microsoft Bookshelf 1994	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2 MB	+	VGA+	-	-
Cinemania	3.1+	3.0+[1]	386SX+	2 MB	30 MB[2]	+[3]	VGA+	-	-
Dinosaurs	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Musical Instruments	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Art Gallery	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Complete Baseball	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2 MB	+	VGA+	-	-
Dangerous Creatures	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Ancient Lands	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	2.5 MB	+	VGA+	-	+
Multimedia Beethoven	3.1+	3.0+[1]	386SX+	2 MB	30 MB	+[3]	VGA+	-	-
Multimedia Mozart	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	4 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Schubert	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	4 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Strauss	3.1+	3.1+	386SX+	4 MB	5 MB	+	VGA+	-	-
Multimedia Stravinsky	3.1+	3.1+	386SX+	2 MB	30 MB	+	VGA+	-	-
Creative Writer	3.2+	3.1+	386+	4 MB	8 MB	-	VGA+	3.5"	+
Fine Artist	3.2+	3.1+	386SX+	4 MB	11 MB	-	VGA+	3.5"	+

1 - A hangokhoz/animációkhoz Windows 3.1 szükséges, vagy Windows 3.0
2 - Abban az esetben, ha az animációkat is szeretnénk látni
3 - Szükséges még az MS DOS CD ROM kiegészítése (MSDEX), legalább a 2.2-es verzió

További információk:
MICROSOFT, Bp.V.
Madách I.u.13-14.
Tel.: 268-1668
FAX: 268-1558

Játékok

The Best of Microsoft Entertainment Pack
A programcsomag 13 szórakoztató játékból áll. Például:
Tetris - az ismert játék Windows-os változata.
Pipe Dream - csődarabok segítségével kell felépítenünk az utat a víz számára.
Taipei - az azonos mintájú köveket kell párosítani. A program az ősi keleti játék alapján készült.
(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Arcade
Öt lövöldözős program egy csomagban. Például:
Asteroids - az űrben kell aszteroidákra lövöldöznünk.
Battle Zone - tankkal kell lelőni az ellenséget.
(Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Space Simulator
Egy űrutazásnak lehetsz részese a program segítségével. Űrhajóddal leszállhatsz a Marson vagy a Holdon, vagy akár kedvedre sétálgathatsz az űrben. Megvizsgálhatod a galaxis akár 100 ezer évvel ezelőtti vagy későbbi állapotát is. Bejárhatod a naprendszert, megfigyelheted a tejutat. A program a NASA adatainak felhasználásával készült.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Golf / Microsoft Golf Multimedia Edition
A játékban a golf játékkal ismerkedhetünk meg. Akár nyolc ellenféllel is játszhatunk. Saját magunk válogathatjuk ki a nekünk szimpatikus 14 ütőt, amit a játék során használni szeretnénk. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)
A programhoz több kiegészítő pálya is megjelent:
Pinehurst - Észak-Carolina golfpályáján játszhatunk. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)
Banff Springs - Kanadai pálya. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)
Mauna Kea - Hawaii szigetén található pálya, amelyet egy 1964-ben kialudt vulkán lávájában alakítottak ki. (Ára: 3.000,- Ft + ÁFA)

Flight Simulator 5.0
A leírás pár számmal ezelőtt indult el az újságban. (Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)
A programhoz több kiegészítés is megjelent:
Aircraft & Scenery Designer (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
Paris Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
New York Scenery (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Windows kiegészítések

Microsoft Soundbits
A Windows hangjait cserélhetjük ki, szélesebb körben, mint ezt a program eredeti kiépítésében tehetnénk. Külön hangja lehet például az ablakok kinyitásának és bezárásának, vagy egyes programok elindításának.
Windows Soundbits Hanna Barbara (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
Windows Soundbits MGM Movie (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)
Windows Soundbits Music Instr. (Ára: 3.500,- Ft + ÁFA)

Microsoft Windows Sound System
A software és a mikrofon segítségével a Windows-t beszéddel irányíthatjuk.
(Ára: kérje tájékoztatónkat)

Oktatóprogramok, lexikonok

Microsoft Encarta CD
A program alapja a 29 kötetes ***Funk & Wagnalls*** enciklopédia. Ezt több mint 1000 szócikkel, 8 órányi hanganyaggal, 7800 fényképpel és illusztrációval, 800 térképpel, 100 táblázattal, 100 rövid filmbejátszással és egy világtérképpel egészíti ki. A szövegeket kimásolhatjuk a programból, és így felhasználhatjuk más alkalmazásokban is. A megfelelő címszó megtalálásában többféle tartalomjegyzék áll rendelkezésünkre.
(Ára: 12.000,- Ft + ÁFA)

Microsoft Bookshelf CD
A CD hét lexikon illetve szótár anyagát tartalmazza:
The Concise Columbia Encyclopedia - 15000 szócikket, 50 animációt és több, mint 1400 illusztrációt tartalmazó enciklopédia.
The American Heritage Dictionary - amerikai értelmező szótár, melyben 65000 szó, és 1100 kép található. A címszavakat a géppel fel is lehet olvastatni, a helyes kiejtés megismeréséhez.
Roget's II Electronic Thesaurus - szinonímaszótár 50000 címszóval.
The World Almanac and Book of Facts 1994 - tények könyve 1994-es adatokkal.
Bartlett's Familiar Quotations - idézetgyűjtemény 22500 idézettel.
The Concise Columbia Dictionary of Quotations - 6000 címszavas idézetgyűjtemény.
Hammond Atlas - világtérkép, mely tartalmazza az országok zászlóját és himnuszát is.
(Ára: 10.000,- Ft + ÁFA)

Cinemania CD
A program a mozi világába kalauzol el bennünket. 19000 film adatait tartalmazza a CD. 3000 színész, rendező és egyéb személyek életéről lehet olvasni, valamint számos filmrészlet tekinthetünk meg, a némafilmektől a mai filmekig.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dinosaurs CD
Közel ezer színes kép mutatja be a dinoszauruszok világát. Több száz cikk olvasható a kihalt állatokról. Megismerkedhetünk a különböző dinoszaurusz-fajtákkal, lakóhelyükkel, melyet térképen is megkereshetünk, táplálkozási szokásaikkal, és megtudhatjuk, hogy melyik faj mikor élt.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Musical Instruments CD
A hangszerek megismerését segíti a CD, mely bemutatja a világ különböző tájainak hangszereit, az egyes hangszerek felépítését, és a különböző zenekarok összeállítását. 1500 hangminta hallgatható meg, valamint mi is kipróbálhatjuk az egyes hangszerek hangzását.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Art Gallery CD
A londoni Nemzeti Galériában található képeket tekinthetjük meg a programban. Megismerhetjük a képek keletkezésének történelmi hátterét, a festők életrajzát és főbb műveit. A festményekről elemzést is ad a program, melyből megtudhatjuk többek között, hogy ki illetve mi látható a képen, valamint hogy mikor és mekkora méretben készült a kép. A mű felépítéséről is kapunk magyarázatot, valamint azt is kideríthetjük, hogy melyik festő képén látható hasonló forma vagy alak.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Complete Baseball CD
A kedvelt amerikai sport híres személyiségeit, a mérkőzések eredményeit és érdekes eseményeit, valamint a különböző csapatokat mutatja be a program. Tudásunkat egy 900 kérdést tartalmazó teszt segítségével mérhetjük fel.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Dangerous Creatures CD
Ez a CD a világon élő veszedelmes állatokat ismerteti. Megtekinthetjük az egyes élőlények élőhelyét és támadófegyverét. 250 állatról található összesen 800 cikk, számos színes kép, és több, mint száz filmbejátszás.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Ancient Lands CD
Az ókori civilizációkat mutatja be a program, Egyiptom létrejöttétől Görögország tündöklésén keresztül Róma bukásáig. Bepillanthatunk az ókori emberek életébe, munkájába és szórakozásába, és megtekinthetjük a ránk maradt műemlékeket.
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

Composer Series CD
A sorozat a zeneszerzők életét, műveit és tevékenységét ismerteti. Eddig öt zeneszerzőről készült CD:
Beethoven (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Mozart (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Schubert (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Strauss (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Sztravinszkij (Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)
Belenézhetünk az egyes szerzemények kottájába, valamint meghallgathatjuk azokat. Mindegyik program tartalmaz egy játékot is, melynek segítségével például megnézhetjük, mennyit sikerült megjegyeznünk Beethoven IX. szimfóniájáról.

Programok 8-14 év közötti gyerekeknek

Fine Artist 3.5" lemezen
A program segítségével képeket rajzolhatunk, képregényt állíthatunk össze, kitűzőket tervezhetünk, valamint egyéb rajzolással kapcsolatos dolgokat csinálhatunk. A képekbe animált figurákat is beilleszthetünk. Részletes magyarázat tartozik minden részhez. Egy jópofa figura, McZee segít a rajzolásban, és a speciális funkciók használatában, mint például a perspektívikus ábrázolásban.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Creative Writer 3.5" lemezen
Ezzel a programmal szövegeket, meghívókat, újságot és különböző feliratokat készíthetünk, mindezt játékos módon. Az elkészült szövegek mellé felhasználhatjuk a Fine Artist segítségével rajzolt képeket is. Itt is részletes magyarázat tartozik minden egyes művelethez és eszközhöz.
(Ára: 5.500,- Ft + ÁFA)

Felhasználói programok

Truetype FontPack 1,2 / Truetype Master Set 1/2
Truetype karakterek a Windows alkalmazásaihoz.
(Ára: 6.000,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Euro
Operációs rendszer
(Ára: 6.500,- Ft + ÁFA)

MS DOS 6.22 Update from 6.0
Microsoft 6.2 Op.rendszer upgrade a 6.0 verzióról
(Ára: 1.000,- Ft + ÁFA)

Végül egy kis magyarázat a táblázathoz:
MS-DOS - a szükséges MS-DOS verzió
Windows - a szükséges Windows verzió
Processzor - a processzor típusa
RAM - a szükséges memória mérete
HDD - a szükséges szabad winchesterterület mérete
Macintosh - létezik-e Macintosh verzió
Végül pedig a + azt jelenti, hogy a jelült verzió/típus a minimális követelmény.

EGYÉB APRÓHIRDETÉSEK

THE PARTY'94

December 26-tól 31-ig (utazással együtt) Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s és C64-es party-ja, kb. 4.000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal. Most Te is ott lehetsz! Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (PETROFF)

▪ Eladó jó állapotban lévő újságok: GURU-k (3.000 Ft), CoV-ok (2.500 Ft), 576 KByte-k (3.500 Ft) összes számai, csak kollekcióként egyben. Érdeklődni: Bp., **2952-420**.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

▪ A létező legjobb könyvválogatás C64-re! Hetedhét C64, Számítástechnika C64, Gépi kódú programozás, TV Basic, Pascal C64, Felhasználói kézikönyv, Gépi kódú programozás haladóknak, BASIC programozás, Tippek és Trükkök I-II., LSI C64 I-II., Tizenkét aranybánya. Öt évvel ezelőtti áron egyben háromezerért utánvéttel eladó! 250 Ft/db! **Vida Szabolcs**, Veszprém, Lóczy L.u.42/C. F/3. 8200

SNES game backup (32 MB-ig) eladó. Cím: **S.D.Kft.**, Tel.: de. 291-2318 (telephely: 1214 Bp. Fodor u.81.), levélcím: **DERKO**, Bp. 1399, Pf.: 701/679.

▪ SEGA GAME GEAR fél évesen adapterrel, 4 játékkal (Pl. Mortal Kombat) eladó. Ár: 11.000,- Ft. **Földházi Ágoston**, Szentendre, Lövész u.6. 2000. Érdeklődni lehet még a (06-26) 310-986-os telefonszámon este.

Spectrum 16/48/128-as programok eladók! Mindig a legújabb. Cím: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.

ELSŐSEGÉLY

Ez a segély most rövidebbre sikerült a hagyományosnál. Ennek két fő oka van. Egyrészt ott van a biblia, ami most jelent meg, másrészt meg kipurcant a videokártyám, úgyhogy csak csökkentett teljesítménnyel tudok dolgozni. Akkor ne is szaporítsuk tovább a szót, a 64-esektől meg elnézést kérek, hogy ők most kimaradtak.

PC elsősegély

Elsőként egy kis **Depth Dwellers** cheat-elés következik:
CTRL + ALT + N - Ugrás a következő szintre
CTRL + ALT + F - Full Ammo, Health & Flame
CTRL + ALT + L - Extra élet
CTRL + ALT + S - Képernyő copy PCX formátumban

Napjaink legnépszerűbb kalandjátéka a **Dark Sun 2.** is megjelent. Most ehhez adok egy kis könnyítést:
Indításkor a parancssorban (pl. dsun -k911 -s -p -m -a) a -k911 után a következő lehetőségeink vannak:
-s: Az összes spell-lel indulunk
-p: Az összes pszionikával indulunk
-m: Nincs zene
-a: Nincs intro
A játék alatt a következő billentyűkkel manipulálhatunk:
'T': Szintlépés
't': Karakter szintjének emelkedése támadás alatt
'm/M': Az összes spell megjegyzése

És akkor PC témában következzék még egy **Lands of Lore** tipp: Akinek nagyon nem megy a dolog (túl gyakori elhalálozás), az a játékot a LOLTRN.EXE, kb. 8 Kbyte-os file-lal indítsa el, ami igencsak megkönnyíti a játékot. Van így egy karaktereditorunk is, melyet a hardcopy billentyűjével lehet előcsalni. A beállított varázslat akkor lesz látható a lapunkon, ha atlaszozunk egyet.

Amiga elsősegély

Weigert Józsi gyomaendrődi olvasónk sejtette, hogy nem nyomjuk le a **BENEFACTOR** szintkódjait. Így elküldte. Apropó Józsi, nem tudod véletlenül, hogy M.Károly tanár bácsi melyik suliban tanít?

1. **UNDERWORLD:** 3MQLMP5PQT / 3MQL4PSNQR / 3LQLD4N31L / 1NQ2HRPDGQ / 3FQLL3VQQN / 3FQMPJRNQK / 3QQPLHMLHD / 35QLJHSNLJ.
2. **TOMBS OF EGYPT:** 3GQPTNNMQK / Q272T3GBQF / QPHDHS323T / 1NQ2LRTH45 / 3HQPT4NMQL / 6BHLR2GKQD / 2M12BMBFCN / M5QQH344FG / MGQTPNR5Q4.
3. **THE TREE TOP RESCUE:** MMQP4PSRQR / 2HQM3P321H / 2PQLJWLG2R / MBQTP3R5QJ / 2BQHG2SJQG / MMQ5M5MQ3Q / MQQ5P34SNG / MGQTTNNQQK / M1Q5X37NQB / 2XQMMPLHHK.
4. **STONES'N'BONES:** MNCN343T45 / 2N12NNDHQQ / 5PHHRSGGQR / 34QKCQ4314 / 3KQJDLRK2M / 3MQJKNWPQT / 3MQJMN5NQR / QRFCDDD1BB / 3JQK2LQK2L / QJNGPP4HQQ.
5. **MERRY WINTERLAND:** 6HFKMJJ4QN / 1SQBFDSDHF / 1SQC32TFLH / 34Q4S54MQS / QGFCQ3FCQ3 / 1XQFJM4DHK / 6VDJ3G34NL / 1JQCPLRDQM / 6DFKQFFKQF / MK24CMCM1K.
6. **THE TECHNO TREAT:** MQQ42CPNDB / 2MQGL4VLQT / MMQSRSPRQR / MJQ4CL4M1J / MVMSJL34FH / MLMS4R45QT / 2NQJQSQJQS / MSQNFDSPHF / M44TNVNSM5 / M1QRSF4PQQ.
7. **TO HELL WITH MINNIAT:** MKQNPLR4QM / 2PQJJ5P33T.

Flight Simulator 4.

Aircraft and Scenery Designer



Well, itt van a híres-nevezetes, a zzzzuper, a csodálatos, a stb. ***Microsoft* (R) *Flight Simulator*** (R) ***4 Aircraft & Scenery Designer*** leírása!

A ***Designer*** egy kiegészítő program a ***Flight Simulator*** játékhoz, egyébként szinte észrevehetetlen, mert ha rajta van a gépünkön, akkor csak egy menüpontban különbözik az eredeti ***FS4***-től. Hibája, hogy csak egy verzióhoz (pl. a ***4***-hez, vagy 5-höz) használható, de azért van egy-két előnye is (egyébként hozzá sem nyúlna senki).

A ***Designer*** segítségével létrehozhatjuk az ideális környezetet a játékhoz, így pl. utakat, tavakat, folyókat, épületeket, reptereket, rádiójeladókat, stb. készíthetünk, de tervezhetünk magunknak repülőt is. A ***Designer*** egyébként tartalmaz új, kész repülőket, az alap ***FS4*** *Cessna Skylane RG-Model R182, Gates Learjet 25G, Sopwith Camel, Schweizer 2-32 Sailplane* mellett van *Boeing 747-400, Beechcraft Starship, Piper Cherokee Archer,* valamint *Cessna 182 Seaplane* is.

Ha rajta van a gépünkön a ***Designer***, akkor van a **MODE** menüben ('**1**') egy olyan menüpontunk, hogy **J. Scenery Design...** Ez a menüpont, és a kinyitásakor előjövő újabb menük az egész ***Designer***. Bocsánat, vannak változások az E. **Aircraft Library** és az I. **Aircraft Design** menüpontokban is, de első ránézésre nem nagy a különbség az eredetitől. Az alap ***FS4*** rendelkezett egy repülőszerkesztővel, az ***Experimental Aircraft Designerrel***, amelynek az ***Aircraft & Scenery Designer*** egy továbbfejlesztett változatát tartalmazza, az ***Enhanced Aircraft Designer***t. Ami az ***Experimental***ben megvolt, az az újban is megvan, de léteznek ebben olyan lehetőségek, amelyek régen nem voltak.

Nos, először foglalkozzunk a ***Scenery Designer***rel, azaz a tájszerkesztővel. Ezt az alprogramot úgy használhatjuk, hogy a **MODE** menü ('**1**') **J** pontját behívjuk. Megjelenik a ***Scenery Designer*** menüje. A ***Scenery Designer*** 2 részből áll: a **Static** (álló dolgok) és a **Dynamic** (mozgó tárgyak) ***Scenery Designer***. A főmenü menüpontjai így 1-3-ig a **Static**-re, 4-8-ig a **Dynamic**-re vonatkoznak. A menüpontok jelentése:

1. **Static Scenery Designer**: Egy almenü, amely tulajdonképpen tartalmazza az összes eszközt, amit használhatunk a táj szerkesztéséhez. Ez mind csak a táj álló részeire vonatkozik, azaz ezek játék közben nem mozognak.
2. **Static Scenery Active**: Ki/be kapcsoló. Csak akkor láthatjuk játék közben az általunk készített dolgokat, ha be van kapcsolva. A kikapcsolásnak is van értelme, mert ha pl. régóta megvan ez a ***Designer***, és már megszerkesztettük vele **Miami Beach** környékét, és meglátjuk a havernál, aki boltban megvette a ***Microsoft***-féle **Miami Beach** kiegészítőt (és az sokkal jobb, mint amit mi kreáltunk), akkor egymás mellett üzemelne ez a 2 scenery file (magyarul jól összeronditanák egymást). Na, ilyenkor érdemes pl. kikapcsolni itt a miénket.
3. **Auto-Load Static Scenery File**: A **Static Scenery** file-oknál meg lehet határozni a file határait (**Boundary**), aminek átlépésekor bekapcsol az adott file, és kikapcsol az eddigi aktív. Erre azért van szükség, mert a ***FS4*** egyszerre csak egy ilyen file-t tud megjeleníteni. Szóval a **Boundary** a file középpontjától megadható sugarú kört jelenti, és e menüpont bekapcsolása esetén aktiválja azt a scenery-t, amelynek a határát átléptük.
4. **Dynamic Scenery Designer**: A mozgó tárgyak, pl. repülők, autók mozgási pályájának és a megjelenítések megtervezése. Ez az út is egy jó nagy almenübe vezet.
5. **Dynamic Scenery Active**: Ld. 2. pont, csak itt minden a mozgó kütyükre vonatkozik.
6. **Auto-Load Dynamic Scenery**: Bekapcsolt állapotban egy **static** file betöltésekor automatikusan betölti azt a **dynamic** file-t, amelyik passzol a **static**-hez.
7. **Display Dynamic Scenery On Map**: Ha be van kapcsolva ez a pont, akkor a ***FS4*** beépített, mozgó térképén megjelennek a **dynamic scenery** dolgai is, azaz a repülők, autók, kiszolgálókocsik, stb.
8. **Restart Dynamic Scenery**: Elölről kezdi a **dynamic scenery** programját. Majd később látni fogjuk, hogy a **dynamic scenery** programja tartalmazza az egyes járművek megjelenítési sorrendjét és szabályait.
9. **Flight Timing Records**: A ***Designer*** rendelkezik egy új játékkal is amellett, hogy színesíthetjük vele az alap ***FS4***-et. E játék ötlete talán az **Amerikában** rendezett repülőgép-gyorsasági versenyek alapján jött. A lényege az, hogy a ***Static Scenery Designer***ben lerakhatunk kapukat bárhová **Amerikában** és a környező tengereken, óceánokon, és ezeken a kapukon kell szám szerinti sorrendben minél hamarabb átrepülni. Nos, ez a menüpont tartja nyilván az elért legjobb eredményeket.
0. **Setup Configuration**: Ez már kicsit szárazabb, mint az előző. Itt állíthatjuk be a számítógép adottságaihoz a ***Designer*** paramétereit.

Tehát ez volt a főmenü. Menjünk sorrendben végig a pontokon, úgyhogy kezdjük a ***Static Scenery Designer***rel!

A ***Static Scenery Designer*** az egész program egyik legfontosabb és mellesleg leglátványosabb része. Itt tervezhetjük meg tulajdonképpen a táj legfőbb ellemeit, a többi menüben már csak a mazsolákat pakoljuk fel rá.

A ***Designer*** e részére jellemző egy billentyűzetkezelési forma, amely itt minden menüpontra igaz. Ezek a legfontosabb billentyűk:

'ENTER': A scenery file-hoz ezzel lehet hozzáadni az éppen lerakott tárgyat (még visszakérdez a gép, hogy komolyan gondoltuk-e, és ha igen, meg kell nyomnunk az '**A**'-t).
'ESC': Kilépés a menüből. Ez egyébként az egész ***Flight Simulator*** menürendszerére igaz.
'SPACE': Vissza a játékba.
'P': Egy pont lerakása, vagy kiválasztása (**SELECT**).
'TAB': Ugrás a következő pontra.
'SHIFT' + 'TAB': Ugrás az előző pontra.
'INS': Egy pont lerakása a kiválasztott pont után a lerakási sorrendben.
'S': A kiválasztott pont kitörlése.

Ezek lehet, hogy így eléggé sötéten hangzanak, de az aktuális szerkesztőrészekben majd nyernek valami értelmet. A kezeléshez még hozzátartozik, hogy a tárgyak lerakása egy felülnézeti módban történik (amelynek kiindulási pontja a repülőgépünk helye, úgyhogy érdemes először a kiszemelt placcra teleportálnunk, és csak azután elkezdeni szerkesztgetni), amelyben mozogni a kurzormozgató gombokkal és a numerikus billentyűk nyílgomjaival lehet (olyan, mint a **SLEW-MODE** felülnézetben, csak szerencsére nem látjuk a repülőnket). A numerikus billentyűk finomabb, a kurzormozgatók pedig nagy sebességű mozgatásokra alkalmasak. A lerakandó tárgyakat nemcsak felülnézetből, hanem oldalról, körbejárva is megtekinthetjük az '**X**' gombbal még lerakásuk előtt is, hogy lássuk, hogyan nézne ki az adott környezetben. Egy kicsit hamis ez a kép, mert a zoom kissé torzít rajta, de jobb a semminél.

A ***Static Scenery Designer*** menüpontjai főként az egyes tárgyfajták lerakásának eszközei. Itt néhány pontban előfordul az '**S**' billentyű használata is, amely a **Skip And Start New...** kezdetű dolog, jelentése: az utolsónak lerakott pontot törli, és a kurzor jelen helyzetétől folytatja pl. egy vonal, út, stb. rajzolását. Ezenkívül nem térünk ki külön a **Color** menüpontok jelentésére sem (végigpásztáz a ***FS4*** által használt 16 színen) és a **Reset And Start New...** jelentésére sem (törli az eddig megépített, de le nem rakott tárgyat, és újrakezdhetjük az építést). Nos, lássuk ezeket a pontokat!

A. **Add Roads**: Utak építése. A 3. pontban (**Road Type**) állíthatjuk be az út fajtáját.



4 féle lehet:
- *Country road*: Sima, keskeny földvagy betonút
- *City street*: Városi kétsávos utca
- *Four-lane road*: Általában városi négysávos út
- *Divided Highway*: Autópálya, 2x2 sáv

Összesen 35 pontját lehet meghatározni, utána kezdjünk újat, bár ez a 35 általában elég.

B. **Add Rivers**: Folyó készítése. Itt is igaz a max. 35 pont. Meg lehet adni a folyó szélességét is a 3. pontban.

C. **Add Buildings and Objects**: Épületek és egyebek (pl. fák, szélzsákok, stb.) készítése. A méreteket lábban számolja a gép, mint mindenhol, és a képernyő jobb oldalán lévő táblázatban lehet ezeket beállítani. A bal oldali menüpontok:

1. **Object Sizing And Color Design**: Az aktuális tárgy méretének és színezésének meghatározása.
2. **Select Next Object**: Az objectlistáról (ld. következő menüpont) sorrendben a következő elem kiválasztása.
3. **Select From Object List**: Nem kell a 2. ponttal végigpásztázni az egész listát, hanem elég 1 gombnyomással kiválasztani a kívánt tárgyat.
4. **Reset to Default Design**: Miközben alkotunk, legtöbbször megváltoztatjuk a tárgyak méretét, színezését, és csak utána jut eszünkbe, hogy az eredeti jobb lett volna. Na, ezzel a ponttal vissza tudjuk hozni a defaultot.

D. **Add Mountains**: Hegyek létrehozása. Ez úgy történik, hogy kezdetben alkotunk egy sokszöget, amely a leendő hegy alapját fogja képezni, és erre a megjelenő 3. menüpontban (**Set Mountain Peaks**) tudunk különböző magasságú csúcsokat elhelyezni. Így alakul ki a 3D hegy a 2D alapból. A **Set Mountain Peaks** menüpont aktiválásakor egy új menüpont jelenik meg az 1. helyén: **Peak Height**, a csúcs magassága lábban.

E. **Add Lines**: Vonalak rajzolása. Ilyeneket általában a gurulókra és a parkolórész szélére szoktak rakni világos színnel.

F. **Add Polygons**: Sokszögek rajzolása. Ezzel lehet pl. gurulókat, parkolórészt, tavat, szántást, stb. rajzolni.

G. **Add Runways**: Kifutópálya lerakása. Sok mindent be lehet állítani, mielőtt az ember végleg elkészül vele. A bal oldalon lévő felsorolásból azok a felfestések vannak rajta a kifutón, amelyek mellett "+" jel van.

1. **Edges**: Csík a széleken
2. **Dashes**: Szaggatott vonal középen
3. **Numbers**: Szám a két végen. Megmutatja a kifutó irányát, de szivatásként be lehet pötyögni mást is.
4. **Treshold Markers**: A végeken lévő zebraszerű jelzés
5. **Touchdown Markers**: Földetérési zóna jelzője.
6. **Fixed Distance Markers**: A **Touchdown Marker** és a kifutó közepe között van.

Ezek mellett be kell állítani a kifutó fényeit is (**Approach Light System**). Itt az **End Lights**-t (kifutó végi zöld vagy piros lámpák), a **REIL**-t (az **End Lights** 2 szélén 1-1 villogó), a **VASI**-t (leszállássegítő, piros vagy fehér színű, lámpák, a többi a *FS4* leírásban) kell ki/bekapcsolni, és a **Type** után érdemes kiválsztani egy jó bevezető fénysort. A "**with strobes**" kitétel azt jelenti, hogy van futófény is. A **VASI Angle**-t inkább hagyjuk békén, mert a default érték a nemzetközileg elfogadott érték is egyben.

H. **Add Navigational Aids**: Rádiók lerakása. Az 1. pontban (**Navigational Aid**) lehet válogatni a rádiófajták közül: **NDB/VOR/ILS/Inner marker/Middle Marker/Outer Marker**. A 2-5 pontokban a frekvencia számjegyeit állíthatjuk be. Vizuálisan a játékban és a ***Designer***ben nem láthatóak. További infok ezek elhelyezkedéséről a *FS4* leírásban találhatók. Az **ILS**-nél a **Glide Slope** a siklópályát, azaz a **VOR1** vízszintes mutatóját határozza meg. Ld. még a *FS4* leírás!

I. **Add Flight Timing Gates**: Erről feljebb olvasható némi info. A kapukat kell ebben a menüben lerakni. Repülés közben az a kapu villog, amelyikbe be kell repülnünk.

J. **Edit Static Scenery**: A már lerakott dolgokat itt lehet törölni, vagy módosítani. Egy szép kis almenü van itt is:

TAB. **Find Next Object**: A képet a következőnek lerakott tárgyra viszi, és az elkezd villogni.
1. **Find Nearest Object**: A kurzorhoz legközelebbi tárgyat kiválasztja.
2. **Deselect Selected Object**: A kiválasztott tárgyat nem kiválasztottá módosítja (vagy hogyismondjuk).
3. **Move View to Selected Object**: A nézetet az aktuális kiválasztott tárgyra viszi.
4. **Move Selected Object**: A kiválasztott tárgy eltolása.
5. **Delete Selected Object**: Kitörli a scenery file-ból.
6. **Revise Selected Object**: Visszatér az adott tárgy editorába, és ott bűvölhetjük újra.
7. **Delete Scenery Region**: Megadott sugarú körben kitöröl minden lerakott tárgyat.

A képernyő jobb oldalán találhatóak a tárgyak A-I felsorolásban. A kiválasztáskor csak azokat a tárgyfajtákat keresi meg a gép, amelyek mellett van egy "+" jel. A **Road, River, Mountain, Line** és **Polygon** típusú tárgyakat csak törölni lehet.

K. **Static Scenery Library**: Az 1-6 pontokban scenery file-ok neveit olvashatjuk. A többi menüpont jelentése:

A. **See More Scenery Files**: Ezzel lehet lapozni az első 6 pontban.
B. **See Scenery Files From Start Of List**: A file-ok listáját (1-6) elölről nézegethetjük. A sorrendet egyébként az határozza meg, hogy a ***Flight Simulator*** directory-ban melyik jön előbb.
C. **Create New Scenery File**: Egy új file készítése. Ha lerakunk dolgokat, előtte készíteni és aktiválni kell egy file-t, ahová a lerakott dolgokat be kívánjuk tenni. Érdemes figyelni, nehogy a default **Seattle** file-ba tegyük mondjuk az általunk frissen elkészített **Miami**-t, mert akkor a **Seattle boundary**-jét veszi figyelembe be- és kikapcsolásnál.
D. **Change DOS Filename Or Title**: Név változtatása. Az aktuális static file-ra (1-6) vonatkozik.
E. **Delete Selected Scenery File**: A kiválasztott file törlése.
F. **Merge Selected Scenery File**: A kiválasztott file mellé még egyet kiválaszthatunk, és a kettőt egybeolvaszthatjuk. A "**to**" után van az a file-név, amely a keletkező file neve is lesz.
G. **Define Scenery Boundary**: Megadhatjuk a file középpontját (default: a gépünk helye) és a határ sugarát mérföldben. Ha ezen a határon belépünk a körzetbe, akkor kikapcsol az eddig aktív file, és bekapcsol az, amelyikbe éppen beléptünk.

L. **Design Preferences**: A ***Static Scenery Designer*** menüjének utolsó pontja, és egyben egy újabb almenü is. Itt lehet beállítani a szerkesztő paramétereit:

1. **Information Line**: A képernyő tetején jeleníthető meg, vagy tüntethető el.
2. **Information Line Color**: Az előbbi színe.
3. **Cursor**: A kurzor alakját lehet meghatározni. Lehetséges variációk: **DoT** (pötty), **small +** (kis kereszt), **large +** (nagy kereszt), **invisible** (láthatatlan).
4. **Cursor Color**: A kurzor színe.
5. **Grid**: Rácsozás beállítása és ki/bekapcsolása. A rács lehet álló és mozgó is.
6. **Grid Color**: Na, ezt már inkább nem írjuk le!
7. **Grid Size**: A rácsozás mérete. Megadható a rácsok távolsága a 9. pontban megadott mértékrendszerben.
8. **Confirm When Adding Objects**: A visszakérdezés ki/bekapcsolása a tárgyak lerakásánál.
9. **Units System**: A mértékegységrendszert lehet váltogatni. A **Metric** méterben, az **English** lábban számol.
0. **Location System**: A helymeghatározás módszerét lehet váltogatni. A *FS4* számokkal (***FS* Coordinate System**), az egész világ viszont fok, perc, másodperc rendszerben (**Latitude/Longitude System**) határozza meg a pozíciót.

A.—F. A fokok, stb. bepötyögése **Latitude/Longitude System** esetén.

Well, ennyi az egész ***Static Scenery Designer***. Ha elkészültünk pl. egy reptér és környékének megrajzolásával, akkor betelepíthetjük mozgó járművekkel. Ezt a ***Dynamic Scenery Designer***ben tehetjük meg.

Itt a szerkesztés úgy történik, hogy különböző mozgásokat (**pattern**) kell felvennünk, és ezekhez a mozgási pályákhoz hozzá kell

rendelnünk egy-egy járművet, és a pálya programját, azaz pl. az indulás feltételét, a befejezés utáni újrakezdést, stb.
A *Dynamic Scenery Designer* menüjének első 10 pontja (1—0) a file-ok neveit tartalmazza. Ezeket kiválasztva az adott file programját írhatjuk meg ill. módosíthatjuk. A többi menüpont jelentése:
A. **See More Patterns**: Lapozás.
B. **See Previous Patterns**: Lapozás vissza.
C. **Record Pattern**: Itt lehet felvenni egy mozgás pályáját. Felvétel előtt be kell állni a kiindulási pozícióba a repülőnkkel. A megjelenő almenü 1. pontjával indul a felvétel, és az 'Y'-nal tudjuk leállítani. Leállítás után megjelenik az a menü, amelyben megírhatjuk a jármű programját:
1. **Pattern Title**: Cím megadása
2. **Pattern Status**: **Active** esetén látható csak a játékban az adott mozgó tárgy.
3. **Model**: Ki lehet választani azt a járművet, amelynek a felvett mozgási pályát szánjuk. Ezek a járművek: *Cessna 182, Learjet, Boeing 767, Grumman F14, Schweizer, Red/Blue/White Automobile* (piros, kék vagy fehér autó), *FUEL Truck* (reptéri kiszolgálókocsi), *Sailboat* (vitorlás, a *Cessna Seaplane* géppel tudjuk csak felvenni vízen a pályáját).
4. **Display Model Before Start**: Ha **YES**, akkor a **dynamic scenery** file indulásakor biztos, hogy megjelenik az adott jármű. A következő pontokban adható meg, hogy esetleg egy másik jármű után induljon csak el ez, aminek a programját írjuk. Ilyenkor, ha ez a menüpont **NO**-ra van állítva, akkor addig nem jelenik meg, amíg el nem kezdődik a mozgása. **YES** estén viszont a mozgási pályától függetlenül vár, amíg el nem indulhat.
5. **Begin Pattern**: A jármű indulásának feltételeit lehet itt beállítani. **IMMEDIATELY** esetén nincs feltétel, az **AFTER** pedig a megjelenő file-nevű jármű valamilyen mozgásához köti a gép elindulását. Ezt a feltételt a 6. pontban lehet beállítani, ami csak **AFTER** esetén létezik.
6. Csak akkor jelenik meg ez a menüpont, ha az 5.-ben nem **IMMEDIATELY** van beállítva. Ezeket írhatja ki: **starts** (az adott jármű indul), **takes off** (felemelkedik a földről), **lands** (földetér), **parks** (a **pattern** végetér). Ez a menüpont az 5. pontban elkezdett kiírás feltétele.
7. **Pattern End Action**: Itt lehet meghatározni, hogy a **pattern** végetérésekor mi legyen. Ezek közül lehet válogatni: **start over** (elölről kezdi a **patternt** a feltételeket figyelembevéve), **park** (a **pattern** végetérési helyén hagyja a járművet, de nem tünteti el), **disappear** (eltűnik a jármű a pattern végetérésekor).
8. **Save Changes**: Kimenti a file-ba az adott járművet.
9. **Delete Pattern**: Ez csak a módosításnál használatos. Kitörli a file-ból az aktuális járművet és mozgási pályáját.

D. **Dynamic Scenery Library**: A **dynamic scenery** file-ok listája. Ugyanaz, mint a **Static Scenery Library**, csak nincs G. menüpont.

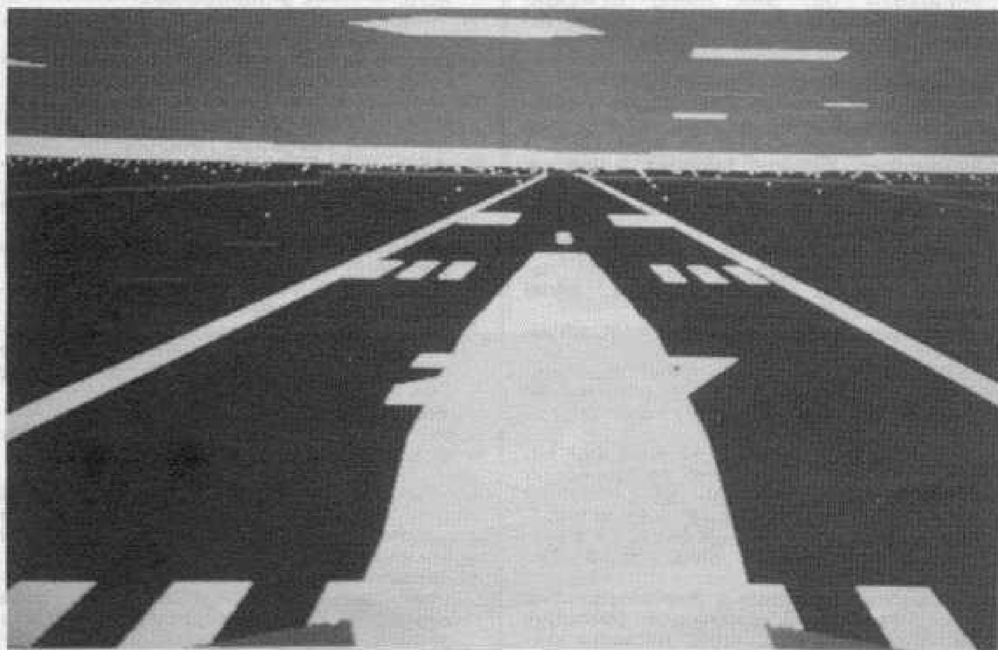
Valószínűleg ennyi bőven elég a *Dynamic Scenery Designer*ről. Nem túl bonyolult dolog lerepülni vagy legurulni egy **patternt**, úgyhogy innentől bárki meg tudja csinálni egymagában is.

A *Designer* tartalmaz egy repülőgépszerkesztő programrészt is. Az alap *FS4* is rendelkezett hasonlóval, de abban nem volt ennyi variálható lehetőség, ott főleg csak olyan opciók voltak, melyek a repülőnek nemcsak repülési tulajdonságait, hanem kinézetét is módosították. Ezzel szemben az *Aircraft & Scenery Designer* repülőtervező része az előző szerkesztő lehetőségeit főként olyan dolgokkal bővítette, melyek csak finom változásokat okoznak a repülőgép repülési tulajdonságaiban. Mindenképpen fontos megjegyezni, hogy a következőkben leírtak a *Designer* repülőtervezőjén alapulnak, de tökéletesen felhasználhatóak az alap *FS4 Experimental Aircraft Designer*-éhez is. Tehát semmi gáz, a *FS4* leírásból kihagyott repülőszerkesztő leírása itt van, csak kibővítve.
Az *Enhanced Aircraft Designer* is a **Mode** menüből hívható le, mégpedig az 'I' megnyomásával. Ilyenkor az *Aircraft Designer* főmenüje jelentkezik be, és felül található a szerkesztendő gép rajza. Ez a rajz forgatható, mint az alap *FS4* esetében. Az '1' gombbal a gépet függőleges tengelye körül forgathatjuk, a '2' gombbal a szárnnyal párhuzamos tengely körül, a '3' billentyűvel a hosszanti tengely körül lehet forgatni, a '4'-gyel állíthatjuk le a forgatást, az '5' gombbal pedig visszaállíthatjuk a kiindulási pozícióba a repülőgépsziluettet. A '6' és '7' gombokkal a szerkesztő színeit állíthatjuk. Ezek alatt van a főmenü a bal oldalon, jobb oldalon pedig a szárnyakat meghatározó paraméterek (**Main Wings**):
J. **Span In Feet**: A fesztáv, azaz a szárnyak végeinek távolsága lábban.
K. **Chord In Feet**: Azt a méretet adhatjuk meg itt, amely a szárnynak a törzshöz való kapcsolódása. Ha a gépet oldalnézetből nézzük, akkor a szárnynak pont ezt a méretét látjuk (mondhatnánk szárnyprofilnak is).
L. **Aspect Ratio**: Ez egy arányszám, a szárnyhossz és a szárnyprofil arányát adja meg. Ha ezt változtatjuk, a J. pont értéke is változik, és fordítva.
M. **Angle Of Incidence**: A szárnyprofil vízszintestől való eltérésének szögét adhatjuk itt meg. Értékét érdemes —14 és +14 közé tenni, egyébként bármit teszünk, a gép megcsúszik. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál jobban nő a felhajtóerő a szárnyakon.
N. **Induced Drag Adj.**: A sebesség hatására plusz fékezőerő keletkezik. Ez igazából csak lassú siklórepülésnél érzékelhető. Csökkentsük értékét, ha a siklás túl meredek!
O. **Dihedral (Degrees)**: A szárnyak vízszintestől való eltérésének szögét adhatjuk itt meg. Erre a gép stabilitása miatt van szükség, hatására a szárnyak enyhe V alakba állnak. Minél nagyobb ez a szög, annál hamarabb beáll a repülő egy forduló után vízszintesbe.
P. **Dihedral Scale**: Ez is a stabilitást határozza meg, csak sokkal finomabban, mint az előző paraméter. Nagy értékek esetén gyorsabban áll vissza a gép vízszintesbe.
Q. **Gyro Dihedral**: Ezzel is a stabilitást állíthatjuk be finoman. Kis értékek esetén a repülő elfordul középre állított kormánynál is. A default érték általában pont jó.
R. **Winglets**: A szárnyak végén lévő kis függőleges vezérsíkok ki/bekapcsolója. Hatása nem túl jelentős, de kicsit fékezi és stabilizálja a repülést.

A szárnyak paramétereit ezek a menüpontok határozzák meg. Látható, hogy az alap *FS4* repülőszerkesztője nem tartalmaz minden itt olvasható paramétert. Ezek alatt található az **Airframe And Propulsion** menü és annak pontjai:
S. **Type**: A szerkesztendő repülőgép típusát állíthatjuk itt be. Vannak olyan gépek, amelyeket a ***Microsoft*** tervezett, ezeknél egy csomó menüpont nem jelenik meg, azaz ezeket nem állíthatjuk.
T. **Power**: A hajtómű erejét határozhatjuk meg. Propelleres gépeknél lóerőben, sugárhajtóműveseknél pedig fontban adhatjuk meg a vonó- ill. tolóerőt.
U. **Altitude Derate**: A motor ereje a magasság növekedésével csökken, mert ritkább a levegő. Ezzel a számmal adhatjuk meg, hogy milyen arányban romoljon a motor teljesítménye. Minél nagyobb számot adunk meg, annál köcsögebb lesz a motor nagy magasságban.

Na, ezek után rátérhetünk a bal oldalt található menükre is.

Stabilizer Systems menü ('A')
Ez a stabilizátorok, a vezérsíkok menüje. Itt több olyan paraméter is található, melyet a *FS4*-féle ***Experimental Aircraft Designer***ből szedtek ki. Először nézzük meg a **Horizontal Stabilizer**, azaz a vízszintes vezérsík menüpontjait! Érdemes felülnézetbe fordítani a repülőgépsziluettet.
A. **Position**: A vízszintes vezérsík távolságát adhatjuk meg az orrtól hüvelykben. Ha a szárny elé rakjuk, "kacsa" elrendezésű gépet kapunk, de még be kell állítanunk ehhez a **Canard Configuration** kapcsolót a **Wgt/Bal/Instrum/Struct** menüben.
B. **Surface Area**: A vízszintes vezérsík felületét adhatjuk meg.
C. **Angle Of Incidence**: A vízszintes vezérsíknak azt a szögét állíthatjuk be, amit a bot előre- ill. hátramozgatásánál észlelhetünk. Minél nagyobb ez az érték, annál stabilabb, ám kevésbé mozgékony a gépünk.
D. **Lift Coefficient Scale**: Minél nagyobbra állítjuk ezt az értéket, annál nagyobb fel-



hajtóerő keletkezik a bot meghúzásával. 1024 többszöröseivel érdemes állítani a nagyságrendek miatt.

Ezek voltak a vízszintes vezérsík paraméterei. A következők a függőleges vezérsíkra vonatkoznak (**Tail, Vertical Stabilizer**):

E. **Position**: Távolság az orrtól.

F. **Surface Area**: A függőleges vezérsík felülete.

A következő paraméterekkel a repülőgép vízszintestől eltérő mozgás esetén való viselkedését határozhatjuk meg. Ezeknek a paramétereknek az értékét érdemes 0 és 50 közé rakni. Magas értékek esetén a gép nagyon stabil lesz, de alap akrobatikus elemeket már nem lehet vele megcsinálni, mert túl hamar visszaáll a stabil állapotba.

G. **Pitch Damper**: Az orr fel ill. le történő elmozdulására vonatkozik.

H. **Roll Damper**: A fordulásra vonatkozik.

I. **Yaw Damper**: A lábkormány hatására oldalra elmászó orr esetére vonatkozik.

J. **Pitch Vel. Hyst.**: A magassági kormány érzékenységét lehet itt beállítani. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál darabosabb lesz az emelkedés ill. süllyedés.

A következő 2 menüpont a felfelé és lefelé történő mozgások stabilizálását határozza meg. Értékük 0 és 32767 között váltakozhat, nagyobb számok esetén könnyebb, kisebbeknél reálisabb a kezelés.

K. **Pitch Stabilizer Easy**: Amikor a *FS4* **SIM** menüjének **Realism** pontja **EASY**-re van állítva, akkor ezt az értéket veszi figyelembe.

L. **Pitch Stabilizer Real**: **REALISTIC** esetén ezt az értéket veszi figyelembe.

Color And Visual Design menü ('B')

A repülőgép színeit és feliratozását ebben a menüben készíthetjük el. Fel vannak sorolva a repülő alkatrészei, és mellettük van egy-egy színminta, amelyet a hozzá tartozó betűvel változtathatunk meg. A **'K'** opció használatakor szöveget, pl. azonosítószámot, lajstromjelet írhatunk a *Cessna* gépek oldalára. Max. 8 karaktert pötyöghetünk be, és ezek is csak betűk és számok lehetnek. Hát ennyi erről a menüről bőven elég lesz.

Wgt/Bal/Instrum/Struct menü ('C')

E menü első része, a **Wight and Balance** a repülőgép súlyával, üzemanyagtartályaival és egyensúlyi rendszerének meghatározásával foglalkozik:

A. **Dry Weight**: Üres tömeg meghatározása fontban.

B. **Fuel Capacity**: A tartályok méretének meghatározása gallonban.

C. **Center Of Gravity**: A gép tömegközéppontjának definiálása az orrtól, hüvelykben.

D. **Center Of Lift**: A felhajtóerők eredőinek kiindulási pontja az orrtól, hüvelykben.

A következő 3 menüponttal a repülés irányát megváltoztató rendszerek érzékenységét állíthatjuk be. Ha értékük 0, akkor mindegy, hogy mit teszünk a kormányokkal, a gép iránya nem fog megváltozni.

E. **Pitch Inverse Moment**: A magassági kormányra vonatkozik. Kis gépeknél 20000-32000 közé érdemes beállítani az értékét, és 5000 körülire a közepes gépekét, pl. *Learjet*.

F. **Roll Inverse Moment**: A fordulásra vonatkozik. *Cessna* gépek esetében 6000-re érdemes állítani.

G. **Yaw Inverse Moment**: A lábkormányra vonatkozik. Állítsuk 10000 körülire a *Cessna* gépeken!

A következő 4 menüponttal különböző műszereket állíthatunk be, amelyek valamilyen módon a műszerfalhoz is kötődnek:

H. **Overspeed Warning**: A repülőgépeknél előfordulhat, hogy olyan nagy sebességre gyorsulnak fel, hogy az már veszélyes, azaz nem biztos, hogy egybenmarad a gép a repülés után. Itt lehet beállítani azt a sebességértéket, ahol figyelmeztetést kapunk a nagy sebesség miatt.

I. **Sim Switches**: Értéke 0-3 lehet. Ez egy kapcsoló, amellyel azt állíthatjuk be, hogy milyen billentyűkkel milyen műszert vezéreljünk. 0 esetén a **FLAP**-et kezelő billentyűkkel a **FLAP**-et kezelhetjük, amely fékező és felhajtóerőt is termel. 1 esetén a **FLAP**-et kezelő billentyűkkel a **SPOILERS**-t irányíthatjuk, amely csak fékezőerőt termel. 2 esetén **FLAP** billentyűkkel **FLAP**-et, a **CARB HEAT**-et kezelőkkel pedig a **SPOILERS**-t vezérelhetjük. 3 esetén **FLAP** és **CARB HEAT**-et kezelő billentyűkkel a **SPOILERS**-t vezérelhetjük.

J. **Stall Warning Angle**: A csúszásveszélyjelző értékét adhatjuk itt meg, azaz hogy hol kezdjen el visítani a figyelmeztető. Értéke általában 11-18 fok között van, és a **Federal Aviation Administration (FAA)** szabályai szerint a csúszás előtt legalább 5 csomóval figyelmeztetnie kell. Ezt sok tesztelés után mérhetjük ki pontosan.

K. **Enhanced Instrument Panel**: Ez a *Boeing B-747*-es műszerfala, telis-tele olyan dolgokkal, amelyek nincsenek a *Cessna* műszerfalán, úgyhogy erről is lesz egy kis mese a vége felé.



A következő 3 opció inkább "egyebek" jellegű. Itt vannak azok a dolgok, amelyeket egyik cím alá sem tudtak besuvasztani:

L. **Gear**: A futómű kapcsolója. 3 lehetőség van: **RETRACTABLE** (behúzható), **FIXED** (nem behúzható, azaz mindig kint van), **FLOATS** (vízitalpak, csak a *Cessna*-knál).

M. **Canard Configuration**: "Kacsa" elrendezés kapcsolója (ld. mint a *Beechcraft Starship*). Ha be van kapcsolva, a vízszintes vezérsíkoknak előrébb kell lenniük, mint a szárny.

N. **Crash Resistance**: Itt adható meg az, hogy a gép mekkora földhözcsapódást bír ki. A beállított érték **EASY** állapotra vonatkozik (ld. **SIM** menü **REALISM** pontja), **REALISTIC** esetén ennek az értéknek pont a fele lesz aktuális.

Aerodynamics/Controls menü ('D')

Eme menü tartalmazza a repülőgép aerodinamikai paramétereit, és még néhány más kezelőszerv tulajdonságát. A következő 3 menüpontban néhány felületet adhatunk meg:

A. **Frontal Area**: Itt adható meg a repülőgép légellenállási felülete.

B. **Frontal Area Scale**: Ez a menüpont is a légellenállással függ össze. Minél nagyobb értéket adunk itt meg, annál áramvonalasabb a gépünk.

C. **Body Side Area**: A törzs felületét adhatjuk itt meg.

Az elkövetkezendőkben néhány olyan menüpontot láthatunk, melyekkel a mozgó alkatrészek (pl. **flap**) aerodinamikai adatait határozhatjuk meg:

D. **Flaps Lift Coef.**: A **flap** kinyitásakor keletkező felhajtóerő arányát határozhatjuk itt meg. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál nagyobb lesz a felhajtóerő. Általában 8192 a default érték. Ez a menüpont nem jelenik meg, ha a **Sim Switches** értéke 1.

E. **Flaps Drag Coef.**: Itt a **flap** kinyitásával keletkező fékezőerő arányát állíthatjuk be. Itt is nagyobb érték hatására nagyobb fékezőerő keletkezik. A default 500 körül van.

F. **Gear Drag Coef.**: A kerék kinyitásakor keletkező fékezőerő. Vigyázzunk arra, hogy a különböző típusú gépeknél nagyon más értékek lehetnek. Tehát pl. egy *Cessna* esetében 45 körül jó, míg egy *Learjet*nél 200 körüli az elfogadható érték.

G. **Slow Speed Drag**: A gurulás közbeni súrlódási fékezőerőt adhatjuk itt meg. 5 és 10 közötti értékeket érdemes beírni, minél nagyobb számot írtunk be, annál nagyobb a fékezőerő.

H. **Spoiler Drag**: A **Spoiler** kinyitásakor keletkező fékezőerőt adhatjuk itt meg. A *Learjet* esetében ez az érték 300 körül jó.

I. **Touchdown Drag**: Amikor földetér a gép, a kerekek és a föld között súrlódási erő lép fel. Ennek arányát adhatjuk meg itt, 50-200 között reális.

J. **Slip Drag**: Ez az érték csak akkor érzékelhető, ha ki van kapcsolva a **Sim** menüben az **Auto Coordination**. Ilyenkor, ha ellentétesen fordítjuk a láb- és a botkormányt, a gép sebessége csökkenni kezd. Ha a sebesség túl drasztikusan csökkent, növeljük ezt az értéket! Egyébként a *Cessna* esetében 10, a *Learjet*nél 12 ez az adat.

K. **Max. Velocity**: Itt a gépünk által elérhető maximális sebességet kell beírnunk. Végülis erre a számítógépnek csak azért van szüksége, hogy ne adhasson irreálisan kicsi légellenállási tényezőket. Tehát érdemes ezt az értéket az általunk tervezett maximális sebesség fölé rakni úgy 10-50%-kal.

L. **Dynamic Pressure Limit**: Ez a menüpont csak nagysebességű gépeknél használható, néhány 100 csomó alatt egyszerűen nem érzékelhető. Ha nullára van állítva, nem lehet felszállni a repülővel, bármennyire húzzuk a botot.

A következő jópár menüpont azokat az adatokat tartalmazza, amelyek megváltoztatják nagyobb sebesség elérésekor a kormányok hatásfokát. Erre azért van szükség, mert a repülőgép kormányszervei a szárnyak és vezérsíkok körül áramló levegőt használják ki, így ha nagyobb a sebesség, nagyobb egy ugyanolyan kormánymozdulat hatásfoka is. A közepes sebesség elérésekor felére, nagy sebesség esetén pedig nyolcadára kell csökkenteni a kormánymozdulatokat. Ezeket az adatokat a **"Half"** (fél) és az **"Eight"** (nyolcad) kitételekkel jelölték.

M. **Rudder Sensitivity**: Az oldalkormány hatásfokát kell itt beállítani. Kb. 8000 körüli értékek a megfelelőek.

N. **Rudder Half**: Ez a felére csökkentett oldalkormány hatásfokára vonatkozik. *Cessna* esetében a 200, *Learjet*nél 300 körül elfogadható.

O. **Rudder Eight**: Ez a nyolcadára csökkentett hatásfokra vonatkozik. *Cessna*-nál 1000, *Learjet*nél 1500 jó.

P. **Ailer. Sens.**: A csűrőkormány hatásfokát kell itt beállítani. 1400 körülit írjunk egy *Cessna*-hoz, 750-et a *Learjet*hez!

Q. **Ailer. Half**: A *Cessna*-é 200, a *Learjet*é 500 körül mozog.

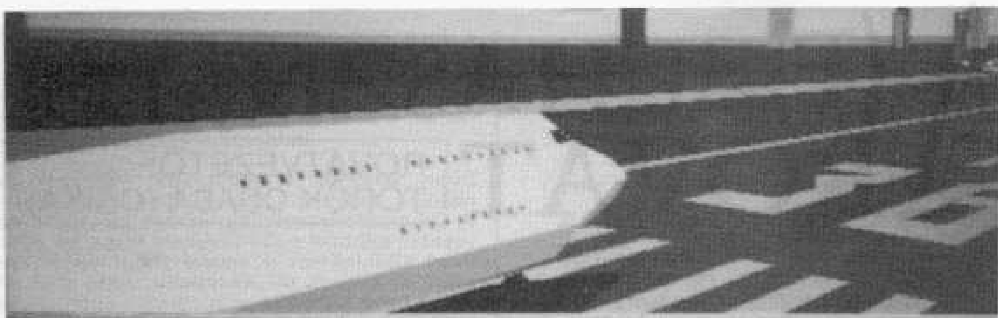
R. **Ailer. Eight**: 1000 körül van a *Cessna*-nál, *2500* a *Learjet*nél.

S. **Elev. Half**: A magassági kormány viselkedésére vonatkozik. Értékét *Cessna* esetében rakjuk 200-ra, *Learjet*nél pedig 300 a reális.

T. **Elev. Eight**: Szintén a magassági kormányra vonatkozik. Tegyük értékét egy *Cessna*-nál 1000-re, *Learjet*nél 1500-ra!

Innentől már inkább vegyesfelvágott jellegű dolgok következnek, mert nem tudták a programozók besorolni vagy beerőltetni egyik csoportba sem:

U. **Ground Steering**: Itt a földön való kanyarodás sugarát állíthatjuk be. Nulla esetén átlagos átmérőjű fordulót képes a gépünk csinálni. Egészen 16383-ig nö-



velhetjük úgy, hogy közben felére csökken a sugár. Ha nagy sugarat akarunk, akkor ezt az értéket 49000-65535 közé állítsuk! Itt a 49000 jelenti a legnagyobb sugarat, egyben a legszélesebb fordulót.

V. **Stall Synthesize**: Ez a menüpont csak akkor használatos, ha egy repülőgépet demorepülésre készítünk fel. Itt adhatjuk meg azt a sebességértéket, amelynél kiírja a gép demo közben, hogy megcsúsztunk (**STALL**).

W. **Heavy Aircraft**: Ezzel a kapcsolóval definiálhatunk nehéz repülőt. Nehéz gép esetén az üzemanyagtartály mérete, az üres súly és a teljesítmény értéke ezerszeresére nőnek.

Y. **Thrust Reversers**: Itt lehet a gépünkbe hajtóműmegfordítót vagy sugárféket építeni. Ez a megfordító az utasszállító gépeknél használatos. Leszálláskor, mikor már gurul a repülő, bekapcsolják ezt a szerkentyűt, és ez előre fújja a hajtógázt, így hamarabb lelassul a gép.

Hát ennyi a repülőgépszerkesztő. Látható, hogy kicsit sok a variálható lehetőség, és vannak olyanok, amelyek csak finomságok, dehát ettől olyan reális ez a program.

Maradjunk még mindig a repülőgépeknél! A ***Designer*** rendelkezik új gépekkel, amelyek nem voltak az alap *FS4*-ben. Ezek kezelése általában megegyezik az ott található repülőkével, de van egy eset, amelyben jelentősen eltér. Ez az eset a *Boeing 747-400* utasszállító óriásgép.
Mielőtt ezt a repülőt kipróbálná valaki, tudnia kell a többi géppel repülni, leszállni, stb. Legnagyobb hátránya, hogy mérete miatt elég lomha, lassan reagál a kormánymozdulatokra. A *B-747*-es műszerfala szinte teljesen különbözik a *Cessna* műszereitől, mint az olvasható az ***Aircraft Designer***-ben is. Ezt hívják **Enhanced Instrument Panel**-nek.
Első ránézésre semmi hasonlóság nincs a *Cessna*-műszerfal és eközött. Ha jobban megnézzük, azért ezen is találhatunk ismerős dolgokat. Először is ott van bal oldalt egy nagy négyzet. Ebben van a műhorizont, bal oldalán a függőleges skála a sebességmérő, jobb oldalán pedig a magasságot olvashatjuk le. Ettől a műszertől jobbra található szintén egy négyzet. Ez a térkép és az **ADF** navigációs segédeszköz helye. E két műszer fölött található egy jó hosszú csík. Ez tartalmazza a rádiókat. Mindkét kocka alatt található egy-egy kis csík. A műhorizont alatti a keresztdőlésmérő, a térkép alatti a kerékfék állapotát visszajelző műszer. Ha ez utóbbi el van színeződve, akkor be van kapcsolva a kerékfék. Ezektől jobbra található a fedélzeti számítógép, a jobb alsó sarokban pedig egy csomó műszer visszajelzője. Balról jobbra ezek a műszerek: **trimm**, **speed brake** (leszállás előtt használatos fék), **gázkar** visszajelző, **flap** visszajelző. A **trimm** kezelésére ld. a ***FS4*** leírását! A **speed brake** használata a 'H' billentyűvel történik. Ha egyszer megnyomjuk, megjelenik egy kis **A** betű a műszernél, és ez azt jelenti, hogy elő van készítve a szerkentyű. Ha még egyszer megnyomjuk a 'H'-t, aktiválja a féket. Ha megint megnyomjuk, akkor kikapcsolja az egészet. A gázkarból 4 db. van, de csak egyszerre lehet őket kezelni.
Ha megnyomjuk a **'Shift'** + **'U'**-t, akkor a gázkarokon lévő számok elfeketülnek, a gázkarok pedig elfehérednek. Mellesleg bekapcsolódik a hajtóműmegfordító is. A **flap** kezelését ld. a ***FS4*** leírásban! Még található egy visszajelző a műszerfal jobb oldalán egy függőleges csíkban. Ez a futóművek visszajelzője. Ha valaki nem venné észre, ez a rajz egy kereket akar szimbolizálni, nem oldalnézetből, hanem elölről.
Nos, hát ennyi a műszerek jelentése. Igazi újdonság csak a fedélzeti számítógép. Ennek kezelése okozhat némi gondot. A jobboldali négyzet képernyőn található egy csomó adat, műszer, stb. Közöttük **'Shift'** + **'Tab'**-bal váltogathatunk. Ezek sorrendben:

- **... Checklist**: Itt fel vannak sorolva a felszálláskori és leszálláskori teendők. Hasznos egy ilyen batár gépnél, mert nem kell annyi mindenre figyelni, ha közben ügyelünk arra is, hogy pontosan betartsuk az ott előírtakat.
- **Rádiók**: A **COM**, **ADF** és **XPNDR** rádiók frekvenciáját ezen a képernyőn (is) be lehet állítani.
- Rádiók: A **NAV1**, **NAV2** és **DME** rádiók frekvenciáit, adatait állíthatjuk itt (is) be.
- **Markerek, stb.**: Fent a **marker**ek visszajelzői láthatók. Ha elrepülünk felettük, kigyullad az aktuális **marker**re jellemző lámpa. Továbbiak a ***FS4*** leírásban. A **Mag. Compass** mellett olvasható a repülőgép jelenlegi iránya. Az **AOA** melletti számból azt tudhatjuk meg, hogy mekkora szögben vannak kitérítve a magassági kormány lapjai. A **Time** az időt számolja, a **Timer**re leszálláskor lehet szükségünk, ha mindent előírás szerint, az időt előre meghatározva akarunk csinálni. A **Zoom** mellett leolvashatjuk a zoomolás jelenlegi értékét. Az **Alt. Alert**nél beállított magassági érték elérésekor (+/-100 láb) visítani kezd egy figyelmeztető.
- **Pitot Heat, stb.**: A **Pitot Heat** egy melegítőszerkentyű, ha befagyna a **pitotcső**, azaz a sebességmérő. A **Strobes** és a **Lights** a fények ki- vagy bekapcsolt állapotát jelzi vissza. A **VAC** melletti adat arra vonatkozik, hogy a hajtómű milyen szívónyomáson dolgozik. Az **OAT** a külső hőmérsékletet jelenti Celsiusban. Az **Altim.** felirat melletti szám a pontos magasságunkat mutatja.
- **Olaj**: Az **OT** felirat mellett az olaj hőmérséklete, az **OP** mellett pedig a nyomása olvasható le.
- **Nyomásmérő**: Az **EPR** jelenti a motorban uralkodó nyomás nagyságát, az **N1** pedig az elsődleges kompresszor nyomásadatait.
- **Nyomásmérő/üzemanyag**: Az **N2** a másodlagos kompresszor nyomásadatait mutatja, az **FF** mellett pedig az üzemanyag fogyásáról kaphatunk adatot font/óra mértékegységgel.
- **Üzemanyag**: A **FUEL REM** felirat mellett olvasható a maradék üzemanyag. Az **EGT** felirat melletti számadat a kiáramló égéstermékek hőmérsékletére vonatkozik.

Végül egy kis billentyűzetösszefoglaló az újdonságokról:

'Shift' + **'Del'**: **Zoom** nagyítás a térképen.
'Shift' + **'Ins'**: **Zoom** kicsinyítés a térképen.
'Shift' + **'Space'**: A térkép váltása **ADF**-re.
'Shift' + **'.'**: Parkolófék. A térkép alatti sáv elszíneződik.
'H': A **speed brake** készenlétbe kapcsolása, bekapcsolása és kikapcsolása.
'Shift' + **'U'**: Hajtóműmegfordító.
'Shift' + **'Tab'**: Végig lehet ezzel pásztázni a jobb oldalon található négyzet képernyőn kiírt adatokon.
'Shift' + **'Y'**: A többféle **Checklist**ek között lehet ezzel váltogatni. **Takeoff** (felszállási), **Climb Out** (utazómagasság és -sebesség eléréséig aktuális), **Landing** (leszállási).
'Shift' + **'6'** (numerikus billentyűzeten): A **Timer** elindítása.
'Shift' + **'4'** (ld. előző): A **Timer** leállítása.
'Shift' + **'5'** (ld. előző): A **Timer** nullázása.
'Shift' + **'1'** (ld. előző): A magassági figyelmeztetés bal számjegyének beállítója. Miután ezt megnyomtuk, a '+'/'—' gombokkal tudjuk kiválasztani a kívánt számértéket.
'Shift' + **'3'** (ld. előző): A magassági figyelmeztetés jobb oldali számjegyének beállítója. Ld. még az előzőt!
'Shift' + **'7'** (ld. előző): A **pitotcső** melegítőjének ki/bekapcsolója.

Hát igen. Ennyit tud kb. az ***Aircraft & Scenery Designer*** nevű program. Talán meglepő mindezek után, hogy az egész ráfér egy DD-s lemezre (!) is. Ebből is látszik, hogy a reális dolgok nem feltétlenül tárigényesek. Az egész nagyon szép tud lenni, amikor már elkészültünk egy vidék megrajzolásával, stb., de alkotás közben iszonyatosan unalmas is lehet. Ezért igazából csak az elszánt ***FS4*** rajongóknak ajánljuk a rengeteg időveszteség miatt. Ennek ellenére mégis nagy látvány, mikor végignézünk az általunk megalkotott **Chicago Area**-n, vagy máshol, és nem azokat a szánalmas pálcikarepteréket és a végtelenbe vesző füves pusztákat látjuk, hanem villogó irányítótornyok, le- és felszálló gépek, a magas felhőkarcolók alatt nyüzsgő autókavalkád, gyárak, utak, autópályák, tavon úszó vitorlások és erdők felett repkedhetünk.

▪ *Ggab*



FIGYELEM! A Microsoft Flight Simulator 5.0 jogtiszta eredeti verziója, valamint az Aircraft & Scenery Designer további két Scenery-vel megrendelhető postai utánvéttel a befűzött levelezőlap felhasználásával.

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Igen, igen, megint eltelt egy kis idő, és ismét megjelent a CoV, amelyben megtalálható, (mint mindig) az Amiga felhasználói rovat. Még itt az elején megpróbálok egy kis tartalmi rendet kialakítani, de tudom, hogy a végére megint csak káosz lesz az egész. Tehát: Kezdésnek egy olvasói reagálás (Tanulságos!) az 500-as, 600-as közötti különbségekről, majd az előző számban megemlített security program leírása, és a forráskód leközlése lesz a nagyobb lélegzetl dolog, ezután egy-két aprócska dolog lesz a végére.

Akkor a levél, amit *Ráduly István* küldött, amelyben kifejti a különbségek nagyságrendjeit a két Amigatípus között. Ja, és még ideírnám azt, hogy a levelet nem cenzúráztam meg. **(Csak egy picit. — Csika)** nem írtam hozzá, ami alább következik az a szűz levél, amit kaptam.

"... A RAM-mal kapcsolatban az A500, A500+-os gépekben háromféle lehet a RAM: ChipRam, FastRam, Slow-Fast Ram. A ChipRam alapvető tartozéka a gépnek, hiszen a custom chipek (SFX, GFX) csak ezt érik el. Slow-Fast Ram az, amit az 500-as és 500+-os gépek aljába kell dugni. Ez az A501-es **(Vagy másmilyen — Csika)** *bővítő, melynek kezdőcíme C00000, és valójában a második 512K Ram, de ez nem igazi Fast Ram, mivel a frissítését az AGNUS végzi el. Fast Ram az, amit a gép bal oldali expansion portjába kell dugni, ez viszont valódi Fast Ram, és gyorsabb is, mint a két társa. Viszont ezt csak kevesen használják, mivel ez csak a vincsivezérlő kártyán található* **(Ebben azért kételkedem egy picit — Csika)**.

Pro és Kontra.....

A 600-as és 500+-os modelleken 1Mb Chip Ram van. Viszont ez a 8372A 1Mb-os AGNUS-nak köszönhetően van így. Ennek az AGNUS-nak a neve FATTER AGNUS. Az utolsó 500-as szériából már minden 1.3-as gépet a 8372B 1Mb-os AGNUS-sal szereltek (kezeli az 1Mb Chip Ramot, de nem tudja az új felbontásmódokat), viszont az alaplapra 512Kb Chip Ramot szereltek. Ennek az AGNUS-nak a neve már BIG FAT AGNUS volt. Előnye a már említett plusz 512Kb Chip memória kezelése.

Bővítési lehetőség a 600-asban egyenlő a nagy NULLÁVAL!!!!
Nincs EXPANSION port, és ez nagy hiba, az összes bővítési lehetőség elveszett. PCMCIA: ez az egy bővítési lehetőség van, de ezt inkább hagyjuk. A 600-asba csak 2.5 colos wincsi fér bele, ami drágább, és ez azt jelenti, hogy 5-8000 Ft. plusz kiadás vásárláskor. A numerikus billentyűzet levételére még én sem tudom a magyarázatot. Kickstart: Alapkiépítésben ennyivel jobb a 600-as, de az 500-asnál egy átkapcsolható kickstartot kell venni és kész. A végére az 1200-es felhasználóknak egy kis figyelmeztetés. Ha a gépeteket bővíteni akarjátok, NE vegyetek PCMCIA kártyát, mivel a kártya csak 16 bites ramot tartalmaz, ami rettentően lelassítja a gép működését."

Ennyi lenne tehát *Ráduly István* levele. Én nem szólok hozzá semmit, a reagálásokkal ti jöttök.

Akkor amit megígértem, a LaySoft kiadásában megírt vincseszterszekuritiszéf **(Ezt direct írtam így kedves bivalybüffentői számtek. tanár úr! — Csika)** program forráslistája következik commentezésekkel.

Security from Lay András

Ez a winchestervédelmi módszer tökéletes védelmet nyújt illetéktelenek ellen, akiktől meg szeretnénk óvni féltett, netán titkos adatainkat. A védelem lényege a következő:
A védeni kívánt partíciókra vonatkozó információt töröljük a winchesterről, és a védett partícióinkat egy mountfile-ból mount-oljuk fel. Természetesen fontos, hogy ez a mount file valamilyen titkosító eljárással legyen kódolva. A security működése a következő:

Beolvassa a devs: assign-ból a dhpref.scr nevű file-t (ez nem más mint a password-el lekódolt mountfile), ezt visszakódolja a beírt password-del és kimenti a ram:-ba dhpref néven. A secu nevű program csak ennyit csinál, a többit a rendszerre bízzuk.

A mountfile a következőképpen néz ki:

```
DH1:
Device        = scsi.device
Unit          = 0
Flags         = 0
Surfaces      = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize     = 512
Reserved      = 2
Interleave    = 0
LowCyl        = xx
HighCyl       = xx
Buffers       = 30
BufMemType    = 0
MaxTransfer   = 0x1FE00
Mask          = 0x7FFFFFFE
StackSize     = 2400
Priority      = 10
GlobVec       = -1
DosType       = 0x444F5301
#
DH2:
Device        = scsi.device
Unit          = 0
Flags         = 0
Surfaces      = xx
BlocksPerTrack = xx
BlockSize     = 512
Reserved      = 2
Interleave    = 0
LowCyl        = xx
HighCyl       = xx
Buffers       = 30
MaxTransfer   = 0x1FE00
Mask          = 0x7FFFFFFE
BufMemType    = 0
StackSize     = 2400
Priority      = 10
GlobVec       = -1
DosType       = 0x444F5301
```

...Az esetleges többi partícióra vonatkozó információk.
A megfelelő helyekre a HDToolBox-ból kiolvasott értékeket kell beírni, úgyismint:

```
Surfaces       = Heads
BlocksPerTrack = BlocksPerTrack
                 (Nem BlocksPerCilinder!)
LowCyl         = a partícióra vonatkozó
                 start cilinder érték
HiCyl          = a partícióra vonatkozó
                 end cilinder érték
```

Ezután a mountfile-t mentsük ki a "devs:" assign-ba dhpref néven.

A User-Startup legelső soraba írjuk be a következőket:

```
secu
mount dh1: from ram:dhpref
  ; mount-oljuk a dh1:-et
mount dh2: from ram:dhpref
  ; mount-oljuk a dh2:-őt
...ide az esetleges többi partícióinkra
vonatkozó mount(-okat) írjuk be.
delete ram:dhpref ; töröljük a ram:-ból a
  mountfile-t, hogy illetéktelen nehogy el
  tudja olvasni. (A Ram:-nál nem működik
  az undelete)
```

Ezután a HDToolBox-szal a védeni kívánt partíciókról vegyük le az automountot, és ezzel elérjük, hogy bootoláskor nem jelennek meg, de még bármikor vissza lehet állítani őket automountra. Ha működik a secu, és rendesen megjelennek a védett partícióink, akkor most a HDToolBox-szal "tönkretehetjük" a partíciós tábláinkat, vagyis a partíciókra vonatkozó információkat töröljük a winchesterről. Erre a célra ajánlok egy jó diskmonitort. Olyat, amely nem csak dh1: dh2:-t stb. kezel, hanem az SCSI-device-on keresztül tudja közvetlenül kezelni a winchester blokkjait.

Megvallom őszintén, hogy én még ilyen programot nem láttam (lehet, hogy azért még létezik). A magam részéről írtam egy kis rutint, ami az SCSI-device-szal beolvassa a winchester néhány blokkját, majd változtatás után visszaírja azokat, de ha valaki ilyet akar írni, akkor annyit üzenek neki, hogy nagyon óvatosan bánjon vele **(ugye milyen okos ez a Lay Andris? — Csika)**

A legbiztonságosabb módszer amit mindenkinek ajánlani tudok az az, hogy a HD-ToolBox-szal csináljunk több partíciót mint amennyi valójában van (kevesebbet ne), vagy állítsuk át a partíciók cilinderértékeit (a bootpartíciótól el a kezekkel). Adhatunk nekik poénos neveket is, ugyanis ezek nem automountosak. Ezután **Save Changes to**

Drive. Nem kell megijedni amikor szól a HDToolBox, hogy minden adat meg fog semmisülni a partícióinkon, nyugodtan nyomjunk **Continue**-t. Ezzel elérjük azt, hogy felülírtuk a valódi partícióinkra vonatkozó jó értéketet hamisakkal.

A mountfile kódolását a security nevű programmal végezhetjük, amelyet szintén én írtam, ez tud le- és visszakódolni is. A secu az ezzel lekódolt file-t kódolja vissza. Helyhiány miatt ennek a forráskódja nem fér bele ebbe a számba, de majd a jövőben lehet, hogy szorítunk neki helyet **(vagyis én szorítok neki — Csika)**.
Egyébként én úgy vettem észre, hogy eléggé terjed a secu és a security is **(majdnem olyan gyorsan, mint az AIDS, ugye Xino? — Csika)**, úgyhogy szerintem bárki egy kis utánjárással megszerezheti őket.

A secu még egy kényelmi szolgáltatással is rendelkezik, mely lehetővé teszi, hogy csak a gép első bekapcsolásakor kelljen beírni a password-öt, a további reset-eknél már nem kér password-öt. Ezt úgy éri el, hogy a bekapcsoláskor beírt password-öt letárolja egy olyan fix memóriacímre, ($0100) amelyet a rendszer soha nem használ, és mikor elindul a secu, megnézi, hogy ezen a címen érvényes password van-e, vagyis stimmel-e a checksum. Ha stimmel, akkor automatikusan ezzel a password-del kódolja vissza a devs:dhpref.scr nevű file-t, és kimenti a ram:-ba dhpref néven és nem kérdez újra password-öt. Ha nem stimmel, (pl.: bekapcsolás utáni állapot, megnéztünk egy demo-t, ami felülírta ezt a memóriát, volt egy durva lefagyás, stb.) akkor bekéri a password-öt, és a későbbiekben ezt fogja minden egyes bootoláskor automatikusan használni.

Emiatt két kényelmetlen dologban lehet részünk; az egyik, hogy bekapcsoláskor olyan szerencsétlen értékek vannak ezen a címen, amelyeknek a checksum-ja stimmel, valamint a másik, ha véletlenül rossz password-öt írunk be, és újrabootolunk, akkor már nem fogja újra bekérni a password-öt, (mert a rosszat a cheksum-mal együtt már lerakta erre a címre) és ismét nem lesznek felmountolva a védett partícióink.
Mindkét esetre két megoldás kínálkozik; ki/be kapcsoljuk a gépet, vagy kitöröljük erről a címről a szerencsétlen byte-okat. (Erre szolgál a **fill** nevű program).

A forráskódról csak annyit, hogy szükség van a lefordításához egy jó assemblerre, (itt nem elsősorban a seka-ra és társaira gondolok) pl.: **Asm-One**, **Devpac** stb., valamint a Commodore rendszer include-jaira, és némi assembly ismeretre. A forráskód egyébként **Asm-One V1.25**-tel készült, de lefordul **Devpac V3.04**-el is. Akkor ezek után nézzük a forráskódot:

```
        incdir  include3.1:

        include exec_lib.i
        include intuition_lib.i
        include dos_lib.i

        include exec/memory.i

        include dos/dos.i

        include libraries/dosextens.i
        include exec/alerts.i

        include reqtools/reqtools.i
        include reqtools/reqtools_lib.i

TRUE    =       1
FALSE   =       0
puffer  =       $40000
;***** ICON STARTUP *****

s       movem.l         d1-a6,-(a7)
 ; regiszterek mentése
        lea     BASE,a5
 ; bss hunk kezdőcíme A5-be
 ; majd az A5-höz képest ofszettel
 ; címezzük a változókat
        move.l  4.w,a6
 ; exec báziscíme A6-ba
        clr.l   return-BASE(a5)
 ; return message tárolója, törlése
        sub.l   a1,a1
 ; A1 nullázása ( saját task )
        jsr     _LVOFindTask(a6)
 ; task keresése
        move.l  d0,a4
 ; task struktura kezdőcíme A4-be
        tst.l   pr_CLI(a4)
 ; task struktura pr_CLI mezője nulla ?
        bne.s   cli
 ; nem, tehát worbench
 ; helyett cli lett futtatva, a program
 ; Workbench-ből (icon-nal) lett futtatva.
        lea     pr_MsgPort(a4),a0
 ; task struktúra pr_MsgPort mezőjének
 ; címe A0-ba
        jsr     _LVOWaitPort(A6)
 ; várunk a port-ra
 ; megjött a message
        lea     pr_MsgPort(a4),a0
 ;task struktúra pr_MsgPort mezőjének
 ; címe A0-ba
        jsr     _LVOGetMsg(A6)
 ; kiolvassuk a message-t
        move.l  d0,return-BASE(a5)
 ; eltároljuk a message-t a return címére
cli
 ;***** ICON STARTUP VEGE *****
 ; itt kezdődik a program
        lea     int(pc),a1
 ; intuition.library
        moveq   #0,d0
 ; verziószám
        jsr     _LVOOpenLibrary(a6)
 ; intuition megnyitása
        move.l  d0,intbase-BASE(a5)
 ; báziscíme tárolása
        lea     dos(pc),a1
 ; dos.library
        moveq   #0,d0
 ; verziószám
        jsr     _LVOOpenLibrary(a6)
 ; dos megnyitása
        move.l  d0,dosbase-BASE(a5)
 ; báziscíme tárolása
        lea     req(pc),a1
 ; reqtools.library
        moveq   #38,d0
 ; verziószám
        jsr     _LVOOpenLibrary(a6)
 ; reqtools megnyitása
        tst.l   d0
 ; sikerült ?
        bne.s   okreq
 ; ha igen, akkor okreq címekre ugrik
 ; nem sikerült megnyitni a reqtools.library-t (pl.: nics benne a libs:-ben)
        move.l  intbase-BASE(a5),a6
 ; intuition báziscíme A6-ba
        moveq   #AT_Recovery,d0
 ; Recoverable Alert
        lea     nolib(pc),a0
 ; Alert struktúra
        moveq   #22,d1
 ; magassága pixelben
        jsr     _LVODisplayAlert(a6)
 ; Alert megjelenítése
        bra.w   intcl
 ; csak az intuition.library lezárása,

 ; majd kilépés
okreq   move.l  d0,reqbase-BASE(a5)
 ; reqtools.library báziscíme, tárolása
        move.l  4.w,a6
 ; exec.library báziscíme
        move.l  #puffer,d0
 ; foglalandó memória mérete
        moveq   #MEMF_ANY,d1
 ; foglalandó memória típusa
        jsr     _LVOAllocMem(a6)
 ; memória lefoglalása
        tst.l   d0
 ; sikerült ?
        beq.w   quit
 ; ha nem akkor kilépés
 ; sikerült a kért memória lefoglalása
        move.l  d0,mempos-BASE(a5)
 ; lefoglalt memória kezdőocíme, tárolása
        lea     password-BASE(a5),a1
 ; password kezdőcíme A1-be
        lea     $0100.w,a0
 ; rezidens password címe A0-ba
        moveq   #0,d0
        move.b  (a0)+,d0
 ; itt van a rezidens password hossza-1
        moveq   #0,d2
 ; checksum nullázása
pcop    move.b  (a0)+,d1
 ; a lehetséges rezidens password
        move.b  d1,(a1)+
 ; checksum kiszámolása
        eor.b   d1,d2
 ; és a password másolása a password címekre
        dbf     d0,pcop
        move.l  a1,passend-BASE(a5)
 ; password végcíme, tárolása
        cmp.b   (a0),d2
 ; OK a checksum ?
        beq.s   okpass
 ; a checksum jó, tehát ezzel a password-del
 ; kódoljuk vissza a mountfile-t
 ; a checksum nem stimmel, tehát be kell kérni a password-öt
decode  lea     passpuff-BASE(a5),a1
 ; password puffer kezdőcíme A1-be
        moveq   #127,d0
 ; puffer hossza (127=maximális)
        lea     strtxt(pc),a2
 ; requester fejléc szövege A2-be
        sub.l   a3,a3
 ; A3 nullázása
        lea     tags7(pc),a0
 ; requester TagList struktúra kezdőcíme A0-ba
        move.l  reqbase-BASE(a5),a6
 ; reqtools báziscíme A6-ba
        jsr     _LVOrtGetStringA(a6)
 ; requester megjelenítése
        cmp.l   #FALSE,d0
 ; Cancel-t nyomtunk ?
        beq.b   decode
 ; Igen, újra kéri a password-öt
 ; beírtunk egy password-öt, és megnyomtuk az Entert, vagy az OK gadget-et
 ; a beírt password a passpuff címen található
        lea     passpuff-BASE(a5),a0
 ; password puffer kezdőcíme A0-ba
        lea     password-BASE(a5),a1
 ; password kezdőcíme A1-be
        lea     $0101.w,a2
; rezidens password kezdőcíme+1 A2-be
 ; ($0100-ra a password hossza kerül majd)
        moveq   #0,d2
 ; checksum nullázása
        moveq   #0,d1
 ; password hossz nullázása
passcop         move.b  (a0)+,d0
 ; újonnan beírt password másolása a passpuff címről
        eor.b   d0,d2
 ; password címre, a password hossz kiszámítása
        addq.l  #1,d1
 ; és a cheksum számolása
        move.b  d0,(a1)+
        move.b  d0,(a2)+
        bne.s   passcop
        move.b  d2,-(a2)
 ; a password checksum a password
 ; utolsó karaktere után helyezi
 ; (a rezidens password címére)
        subq.l  #2,d1
 ; password hossza-1
        move.b  d1,$0100.w
 ; tárolása $0100-on
        subq.l  #1,a1
 ; password végcíme-1
        move.l  a1,passend-BASE(a5)
 ; tárolása
okpass  lea     inname(pc),a0
 ; input file neve
        move.l  a0,d1
        moveq   #ACCESS_READ,d2
 ; elérés: csak olvasás
        move.l  dosbase-BASE(a5),a6
```

```
; dos báziscíme A6-ba
        jsr     LVOLock(a6)
; input file-t lock-oljuk
        tst.l   d0
; sikerült ?
        beq.w   vege
; nem, kilépés
okfile  move.l  d0,filelock-BASE(a5)
; filelock tárolása
        move.l  filelock-BASE(a5),d1
; filelock betöltése D1-be
        lea     fileinfo-BASE(a5),a2
; kitöltetlen fileinfo struktúra
; kezdőcíme A2-be (long word aligned !)
        move.l  a2,d2
; majd D2-be
        jsr     LVOExamine(a6)
; examine végrehajtása
        move.l  fib_Size(a2),d0
; fileinfo struktúra fib_Size mezőjéből
; a filehossz kivétele
        tst.l   d0
; nulla a filehossz
        beq.w   unlfile
; a file hossza nulla, tehát vége
; a file hossza nem nulla
        move.l  d0,filesize-BASE(a5)
; filehossz tárolása
        lea     inname(pc),a0
; input file neve A0-ba
        move.l  a0,d1
; majd D1-be
        move.l  #MODE_OLDFILE,d2
; megnyitás módja: létező file
        jsr     LVOOpen(a6)
; file megnyitása
        tst.l   d0
; sikerült ?
        beq.w   unlfile
; nem tehát vége
; az input file-t sikerült megnyitni
        move.l  d0,filehd-BASE(a5)
; input file handler tárolása
okende2 lea     outname(pc),a0
; output file neve A0-ba
        move.l  a0,d1   ; majd D1-be
        move.l  #MODE_NEWFILE,d2
; megnyitás módja: új file
        jsr     LVOOpen(a6)
; file megnyitása
        tst.l   d0
; sikerült ?
        beq.w   clinput
; nem, input file lezárása és kilépés
; az output file-t sikerült megnyitni
        move.l  d0,newhd-BASE(a5)
; output file handler tárolása
megolv  move.l  filehd-BASE(a5),d1
; input file handler D1-be
        move.l  mempos-BASE(a5),d2
; lefoglalt memória kezdőcíme D2-be
; (ide fog töltődni a file)
        move.l  #puffer,d3
; a beolvasandó file hossza = lefoglalt
; memória mérete
        jsr     LVORead(a6)
; file beolvasása
        cmp.l   filesize-BASE(a5),d0
; a beolvasott file hossza annyi, mint
; amennyi a fileinfo-ban tárolt hossza
        bne.w   clmind
; különbözik a két hossz, tehát vége
; a beolvasott file visszakódolása a
; password-el

        move.l  mempos-BASE(a5),a3
        move.l  a3,a4
        move.l  filesize-BASE(a5),d7

        add.l   d7,a4
        move.l  a4,endpos-BASE(a5)

        lea     password-BASE(a5),a0
        move.l  a0,a2
        move.l  passend-BASE(a5),a1

        move.l  a1,d7
        sub.l   a0,d7
        subq.l  #1,d7

        moveq   #0,d3
p2      move.b  (a0)+,d0
        eor.b   d0,d3
        cmp.l   a0,a1
        bne.s   p2

        move.l  mempos-BASE(a5),a3
        move.l  endpos-BASE(a5),a4

        moveq   #0,d0

        moveq   #0,d1

fc2     move.l  a2,a0
        move.l  d7,d6

meg2    add.b   (a0),d0
        move.b  d0,(a0)+
        cmp.l   a0,a1
        bne.s   meg2

        move.l  a2,a0

cik2    move.b  (a0)+,d1

        add.b   (a3),d3

        eor.b   d1,d3

        move.b  d3,(a3)+

        cmp.l   a3,a4
        beq.s   kesz2

        dbf     d6,cik2

        bra.b   fc2

kesz2   move.l  mempos-BASE(a5),a3
        move.l  endpos-BASE(a5),a4

        move.l  a4,d7
        sub.l   a3,d7

        lsr.l   #1,d7
        subq.l  #1,d7

cserek  move.b  (a3),d0
        move.b  -(a4),(a3)+
        move.b  d0,(a4)

        dbf     d7,cserek

; a visszakódolt file mentése az
; output file-ba
        move.l  newhd-BASE(a5),d1
; output file handler D1-be
        move.l  mempos-BASE(a5),d2
; memória
        move.l  filesize-BASE(a5),d3
; mentendő file mérete
        jsr     LVOWrite(a6)
; a file mentése
clmind  move.l  newhd-BASE(a5),d1
; output file handler D1-be
        jsr     LVOClose(a6)
; output file lezárása
clinput move.l  filehd-BASE(a5),d1
; input file handler D1-be
        jsr     LVOClose(a6)
; input file lezárása
unlfile move.l  filelock-BASE(a5),d1
; input file lock D1-be
        jsr     LVOUnLock(a6)
; input file unlock-olása
vege    move.l  4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
        move.l  mempos-BASE(a5),a1
; lefoglalt memória kezdőcíme A1-be
        move.l  #puffer,d0
; lefoglalt memória mérete
        jsr     _LVOFreeMem(a6)
; lefoglalt memória felszabadítása
quit    move.l  4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
        move.l  reqbase-BASE(a5),a1
; reqtools báziscíme A1-be
        jsr     LVOCloseLibrary(a6)
; reqtools lezárása
intcl   move.l  4.w,a6
; exec báziscíme A6-ba
        move.l  dosbase-BASE(a5),a1
; dos báziscíme A1-be
        jsr     LVOCloseLibrary(a6)
; dos lezárása
        move.l  intbase-BASE(a5),a1
; intuition báziscíme A1-be
        jsr     LVOCloseLibrary(a6)
; intuition lezárása

;***** ICON END-UP *****

        tst.l   return-BASE(a5)
; a message nulla volt
        beq.s   exit
; igen, tehát mehetünk ki
; nem, vagyis workbench-ből lett
; futtatva a program
        jsr     _LVOForbid(a6)
; letiltunk
        move.l  return-BASE(a5),a1
; message A1-be
        jsr     _LVOReplyMsg(a6)
; válaszolunk a workbench-nek
exit    movem.l (a7)+,d1-a6
; regiszterek visszamentése
        moveq   #0,d0
; hibakod = 0 no error
        rts             ; no comment

;***** ICON END-UP VEGE *****

; az rt_GetStringA requester taglist-je

tags7   dc.l    RT_ReqPos,REQPOS_CENTERSCR ; requester pozíció középen
        dc.l    RTGS_TextFmt,text
; az ablakba kiírt szöveg
        dc.l    RTGS_Invisible,1
; ne lehessen látni a password-öt
; beírás közben
        dc.l    TAG_END
; taglist vége (0)

; az alert strukturája

nolib   dc.w    180
        dc.b    12
        dc.b    "You Need ReqTools.Library V38+",0,0

int     dc.b    "intuition.library",0
dos     dc.b    "dos.library",0
req     dc.b    "reqtools.library",0
;-----------------------------------

text    dc.b    " Can't found PassWord in RAM",10,10
        dc.b    "Please Enter System PassWord:",0
strtxt  dc.b    " HD Security System by Lay András",0

;-----------------------------------

inname  dc.b    "devs:dhpref.scr",0
; input file neve
outname dc.b    "ram:dhpref",0
; output file neve
        dc.b    "$VER:HD Security V1.0 by Laysoft",0 ; verziószám
; version paranccsal lekérdezhető
; itt jön a bss hunk, vagyis az
; inicializálatlan változóterület
        section a,bss

BASE

fileinfo ds.b   $400
; LongWord Aligned !!!!
return  ds.l    1
intbase ds.l    1
reqbase ds.l    1
dosbase ds.l    1
filereq ds.l    1
filelock ds.l   1
mempos  ds.l    1
endpos  ds.l    1
```

Hát akkor erre a hónapra ennyi elég is lesz, viszont sem az András sem én nem vállalunk felelősséget azért, ha valaki teljesen tönkreteszi a winchesterét, mert elbaltázott valamit. Ja, még valami: lesz Amigás Karácsony, a **Budatétényi Művelődési Házban** 1994. december 28-án, mindenkit szeretettel várunk, akihez egy kicsit is közel áll az Amiga, no és persze én is ott leszek. **Addig is jó sekuzást kívánok minden hozzáértőnek: *EVIL CSIKA*.**

PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Szia magyarok, most, hosszú ideje először, végre egy kis felhasználói leírás is jön. Persze, miről másról is lehetne szó, mint a dBASE-ről és a QBASIC-ről, köszönöm **M. Károly** kollégának (?), hogy felnyitotta szemünk és most már tudjuk, mi kell a népnek... Nem folytatom, így is az egész, **M. Károly**nak címzett mondanivalómat húztam (végül is rájöttem, hogy teljesen felesleges vitatkozni a témáról, csak azt sajnálom, hogy ilyen meggondolatlan leveleket — ráadásul névtelenül — írkáló olyan emberek is kerültek tanáraink közé egy olyan országban, melynek **oktatási rendszere és színvonala a világon**, Japán, Taiwan és Németország után **a negyedik legjobb**).

Megint igazodtam a nemzetközi scene fokozódó elvárásaihoz a jelen **PC-info** összeállításakor — csak úgy miheztartás végett, kb. 120k-nyi elkészült cikkmennyiségből húztam/vágtam össze azt a **55k**-t, amit végül is leközlünk (kicsit több, mint a szokásos, de nem túl rossz, azt hiszem:-)). Igen, a **nemzetközi scene** figyelmének említése **nem humbug**: jelenleg ez az egyetlen **Oi!**an mag az egész világon, ahol demókódolásban is felhasználható rutinokat közölnek. A témáról bővebben (hogyan lehet pl. külföldről elérni a **CoV** most szerveződő **HTTP** oldalait) a **HTTP**-s cikkben.

Újra a C64-emulátorokról (c64s 1.0, 1.1) és az 1541-kezelőkről

Gyerekek, **óriási hírem van!** Egy éve a *C64-rajongó PC scene* egy bizonyos **magyar** nevétől zengett (nem szerénykedem, én voltam az), és most egy **másik magyar**, mellesleg a **C64**-en futó **Star Turbo** (forrás: *CoV Évkönyv '93/94*) elkövetője (EMail: **sta@ludens.elte.hu**) folytatta ezt a hagyományt, felvállalva a munkát, amit az elsőként megnevezett személy idő- és többcsatornás logikai analizátor hiányában félbehagyott. Amikor azt mondom, hogy dagad a mellem, mert szintúgy magyar az elkövető, egyúttal kérdezem **Hapci/SpaceShips**-től, hogy mi abban a rossz, ha a hazai C64-es demóscene prodoktumaival dicsekszem az **iRC**-n?? (pl. amikor **Joe/STA** elküldte a progot, vagy 2 órát töltöttem azzal, hogy feltöltsem az **ftp.funet.fi**-re, a **watson.mbb.sfu.ca**-ra és az egyéb, ismert **FTP** site-okra, valamint hogy reklámozzam/beharangozzam a **comp.sys.cbm** és a **comp.emulators.cbm**-en, persze nem takarékoskodva az **Oi!**an mondatokkal, hogy *'ezt is magyarok írták'* meg hasonlók. Tanulságos volt ezután az általam főnökölt **#finland** topic-jait is elolvasni ('**Hungarian coders rule**' stb... :)- mielőtt vki azt mondaná, hogy hogy merem a magyarokat 'az "ellenség" barlangjában' és legismertebb csatornáján reklámozni, meg amúgyis **Future Crew** rulez, annak azt ajánlom, hogy az egy szem magyar (**Maxwood/M12**) által írt **Show'94**-ről a **comp.sys.ibm.pc.demos**-ban írt véleményeket akár csak egyszer olvassa át! Ezt mindenkinek ajánlom, akinek esetleg rossz véleménye lenne a magyar scenéről! A diskmagscenénk pedig világviszonylatban egyértelműen a **No.1**!)). Nos, igen, a **c642c64s**-ről van szó- megjelenőben van a **Star Commander**. Akik olvasták a **PC-s játékok 2**, ill. a **CoV 39**-ben megjelenteket a PC-s *C64 emulátor*okról, azok tudják, hogy egyrészt a PC drive-ja képtelen olvasni a **GCR** (a 1541-család adatfelírási formátuma) lemezeket, másrészt az emulátorokból csak a legeslegújabb, **nem PD** példányok képesek a PC-hez kapcsolt **külső** 1541-est kezelni- a fennmaradó űrt (aki nem akar/nem tud jelenleg **70 US$**-t leperkálni a C64s **regisztrált** verziójáért, vagy eleve nem arra akarja használni a PC-re kötött 1541-ét, hogy 30-40 százalék eséllyel elinduljanak a régi programjai, hanem azokat le szeretné menteni, esetleg **PC**-n végezni **C64**-es programfejlesztést és így komplett lemezeket felírni 1541-es drive-ra) külső 1541-kezelők töltötték be. Ilyen mérföldkő volt (időrendben) a gyakorlatilag használhetetlen **x1541**, a hatalmas előrelépést jelentő **c642c64s**, majd ez évben a **Disk64** ezeket a neveket mindenki ismeri. Viszont azóta sem jelent meg az **1541**-et **megfelelő** sebességgel olvasó/író (gy.k. turbós) program. Bár **Marko** megírta azt a programot, ami kifoltozta az azidőtájt létező diskkezelők legnagyobb hiányosságát (a teljes diszkek visszaírásának hiánya); a dologról már írtam a PC-s játékok 2-ben), de ez nem sokat változtatott az olvasók iszonyatos mértékű lassúságán.

Mit is tud a program, a **Star Commander**? Először is, természetesen mind file-okat, mind diszkeket tud oda-vissza írni. Másodszor, ezt már **gyorsan** teszi, tehát létezik turbómódja. Harmadszor, tök coolosan néz ki meg minden, **Oi!**an, mint a NC. Több reklámot nem is akarok neki csapni — nagyon c00l program, i tak dalbse. Egyvalami NAGYON fontos: a programot egy bizonyos **integer** paraméterrel kell indítani, ha azt akarjuk, hogy a **Turbo** is megfelelően működjék. Használjátok a program (**Beta3** verzió) mellé kiadott **sc_calib.exe**-t, nélküle baj lehet!

A másik az, hogy nem árt megemlíteni, hol is tart ma **Miha Peternel** sikersorozata, a **C64s** emulátor. Nos, augusztus végén megszületett az **1.0**-s verzió, októberben pedig az **1.1**-es. Egyszerűen fantasztikus változáson ment át az egész program, csakhát sajnos itt kell azt is megjegyeznem, hogy mindez nincs ingyen: **70 US$**-t kell annak leperkálnia, aki a mindent tudó verziót szeretné megkaparintani. Erről a következőket érdemes tudni: **futásidejű 1541-kezelés** (azaz a PC-re dugott 1541-et a futó program is normál 1541-ként látja — tehát a lemezegység RAM-jába író, másolásvédelmet használó stb... programok is hibátlanul fut(hat)nak!), ez a legfontosabb; természetesen nincs benne a **10** perces használati korlát; turbós magnókezelés stb... Bár a PD verzió is kitűnő, a 09* verziókhoz képest hatalmas előrelépés (lényegesen több futó program, a joystick emuláció természetesen tökéletes, a **PC** lassúságának a lehető legnagyobb mértékű elfedése (megemlítendő, hogy a prog **486DLC**-n eszement lassú, hasonlóakat eddig csak a **Risky Woods**-nál tapasztaltam, ami még a **386dx33**-aknál is lassabb — míg igazi **486SX**(/DX)-eken remekül fut), a **GUS**-on 16 bites sample-ek használata, kitűnő szalag/diszkválasztás stb...). **NAGYON FONTOS** a következő: ha valakihez még csak az 1.0-s verzió van meg, az ne csodálkozzék azon, hogy annak D64 file-ja nem kompatibilis a többi verzió file-jával — de mivel konverterek léteznek, és az **1.1**-es verzió már a régi, jól ismert D64 file-okat használja, ezért nem foglalkozom a témával (a watson-on mindenesetre fenn van a konverter az **1.0**-hoz, ha vkinek mégis kéne). Minthogy nem szokásom **Oi!**an menükről írni, amit Ti is el tudtok olvasni a C64s **DOC**-jában, ezért be is fejezem, még itt egy cím, ha vki meg akarja rendelni a progot: **miha@hermes.si.**

Könyvkritika

Megjelent az első, coder-eknek tervezett könyv, a **Tricks of the Game Programming Gurus.** Nos, sajnos a könyv nem sikeredett igazán c00lra, egy szó nincs az X-módról, az osztott képernyőről, a hardware-scroll-lehetőségekről, sprite-ok ütközésvizsgálatáról. Na és a 3d-témák (DOOM etc...) legnagyobb része szintúgy hiányzik. Ennek ellenére ajánlható könyv- 1-2 rutint azért csak találtok benne... Rendelési cím:

SAMS Publishing
Telefon: (317) 581-4634
FAX: (317) 581-4669
Compuserve: 73662,1374
InterNet: 73362.1374@compuserve.com
(a szokott *CompuServe*-gateway)

Ára kissé borsos, 45 US$ körüli, eltekintve a CD-melléklettől, ennyi pénzért 700 jó közepes oldalnál **iO!**bbat vártam...

Viszont ha egy igazán jó könyvet akartok a **VGA**-ról szerezni, ajánlom a következő művet:

Programmer's Guide to EGA, VGA, and SuperVGA Cards, Harmadik kiadás
Richard Ferraro
Addison-Wesley, ISBN 0-201-62490-7

Hatalmas (vmi 1500 oldalas) könyv, és emellett az ára sem **Oi!**an aggasztó: 45$. Tárgyalja mindazon dolgokat, ami a fent említett könyvből kimaradt, és még sokmindent (pl. a spéci gyorsítóprocesszorok programozását, az **ATI Mach32**-t és az **S3**-at).

Végül, egy kis irodalomjegyzék azoknak, akiknek gondjuk lenne az utolsó, azaz a **3D** témakörrel. Magyarul nem sok minden jelent meg, ezért csak az angolul hozzáférhető irodalmat részletezem, betűrendben. Beszerzési forrás: könyvtárak, rendelés stb...:

3D Computer Graphics, második kiadás
Alan Watt
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-63186-5
3D Computer Animation
John Vince
Addison-Wesley 1992, ISBN 0-201-62756-6
Advanced Animation and Rendering Techniques
Alan Watt and Mark Watt
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-54412-1
Computer Graphics: An Introduction to the Mathematics and Geometry
Michael Mortenson
Industrial Press 1989, ISBN 0831111828
Computer Graphics: Principles and Practice (2. kiadás)
J.D. Foley, A. van Dam, S.K. Feinder, J.F. Hughes
Addison-Wesley 1990, ISBN 0-201-12110-7
Fast Algorithms for 3D Graphics
Georg Glaeser
Springer-Verlag 1994, ISBN 0-387-94288-2
Flights of Fantasy
Chris Lampton
The Waite Group Press 1993 ISBN 1-878739-18-2
Graphics Gems
Andrew Glassner (szerk.)
Academic Press 1990 ISBN 0-12-286165-5
Graphics Gems II,
James Arvo (szerk.)
Academic Press 1991, ISBN 0-12-64480-0
Graphics Gems III
David Kirk (szerk.)
Academic Press 1992, ISBN 0-12-409670-0 (IBM lemezmelléklettel)
ISBN 0-12-409671-9 (Mac)

Graphics Gems IV
Paul Heckbert
Academic Press, 1994, ISBN 0-12-336156-7 (Mac)
ISBN 0-12-336155-9 (PC)
High Res. Computer Graphics Using C
Ian O. Angell
Halsted Press 1990, ISBN 0-470-21634-4
Introduction to Computer Graphics
J.D.Foley, A. van Dam, S. Feinder, J. Hughes, R. Phillips
Addison-Wesley 1993, ISBN 0-201-60921-5
Mathematical Elements for Computer Graphics, 2nd Ed.
David F. Rogers and J. Alan Adams
McGraw-Hill 1990, ISBN 0-07-053530-2
Procedural Elements for Computer Graphics
David F. Rogers
McGraw-Hill 1985 ISBN 0-07-053534-5

CoV WWW/HTTP Site

Hallottatok már a **HTTP**-ről? Ez az **InterNet** és a **multimédia** egy olyan csodája manapság, amiért **NEM** kell súlyos ezreseket fizetnünk, ha CD-n akarnánk megvenni. A dolog lényege az, hogy a **HTTP** egy, a **Multimédia** ajánlásokat minden szempontból (kivétel a sebesség, de ezen nem lehet segíteni) teljesítő rendszer az **InterNet**-en. Ez azt jelenti, hogy **rohadt messze** levő országokat gyakorlatilag kéz/szem/fülközelbe hozza a **HTTP**; kisebb-nagyobb várakozási időkkel animációkat nézhetünk, digi zenét hallgathatunk- ebből is kitalálható, a **HTTP** site-okon az információt úgy szervezik menükbe, mint ahogy az a legigényesebb **multimédia CD**-ken található. Teljesen természetes dolog pl. a képek nagyítása/kicsinyítése, Zoom-olása, és minden **Oi!**an interaktivitás, amit csak el tudtok képzelni. A prog installálható a legkülönfélébb op.rendszerek alá (pl. a **BME**-~~n az *Unicorn/Balu*~~ szervereken, **X-Terminál** alatt: Mosaic menüpont)- lásd a FAQ-t. Ha be-**HTTP**-ztek egy ilyen **SITE**-ra (ma már Nyugaton szinte mindenkinek van nemcsak saját **InterNet** címe, hanem **HTTP** adatbázisa is, amire ráHTTP-zve pl. megnézhetjük, hogy néz ki a srác, cikkeit olvasgathatjuk, hangját hallgathatjuk, munkahelyének tevékenységével ismerkedhetünk stb...), akkor **Oi!**an helyen találjátok magatokat, ami semmiben sem különbözik attól, amit egy **CD-ROM** előtt tapasztalnátok. Ráadásul ezeket a **HTTP** site-okat percről precre lehet update-olni- erre szép példa volt az **Estonia** katasztrófájának tudósítása, amikor az egész **InterNet** az **IRC** helyett (ami a kuwaiti háború vagy a los angeles-i földrengés idején még az egyedüli **runtime**, tehát másodperces késés nélküli hírforrást biztosította, dehát akkoriban még nem is nagyon létezett **HTTP**) már az észt és egyéb skandináv **HTTP** site-okat hívta, listákkal, képekkel a mentésről.

Nos, a világban nemcsak a **PC-Info/CoVboy** posta rovat és a **Kis Gettografikák** miatt híres a **CoV**, hanem azért, mert ez jelenleg időrendben a **második** Oi!an magazin, amelynek **saját**, többnyelvű **HTTP** site-ja van (természetesen az angolt ne vegyétek komOi!an, azt a **M.K.** által már vázolt okok (hogy errefelé senki nem beszél angolul) miatt csak úgy összedobáltam a szótárból kikeresett szavakból, szó szerint értendő tükörfordítással és persze magyar ragokkal), méghozzá nem is akármilyen- próbáltuk a dolgot úgy összehozni, hogy maximálisan kihasználjuk a **multimédia** lehetőségeit, úgyhogy a site tele van **CoV**-képekkel, hozzájuk tartozó történetekkel, viccekkel, tehénbőgéssel stb...! Nem semmi egy magyar laptól, nem igaz (még Nyugaton se nagyon ismerik az **InterNet**-et komolyabban az ún. 'komoly' szám. tech. magok, hát még nálunk...)? Mivel több helyem nincs a dolgot tovább elemezni, konkrétan azt elmagyarázni, hogy is loginoljunk be egy **HTTP** site-ra, ezért csak azt tudom mondani, hogy aki **E-mail**-t küld a szokott címre (**mttt022 @ursus.bke.hu**), annak elküldöm a témát részletesebben kidolgozva. Minden update természetesen szintúgy bekerül az állandóan felújítás alatt levő, az **InterNet**-ről írott jelenleg **800k**-s írásomba, amely helyhiány miatt maradt ki a **CoV**-ból (színvonala alapján a No.1 *Magyarországon*, egyszerűen MINDEN benne van, amit az **InterNet**-ről, a különböző op. rendszerekről (VMS, VM/CMS, Unix, Linux, sőt még DOS is :)) etc... tudni kell!), tekintsétek úgy, hogy ez a CoV lemezmelléklete, amit **ingyen** leszedhettek **BBS**-ekről (ajánlanám **GRIN/GSH** BBS-ét, a Lifeforce-ot, **52/314251**, ha nem féltek chatelni a Sysop-pal, pillanatokon belül magas szintet kaptok) és **FTP site**-okról.

FONTOS! A **HTTP**-ről angol nyelven írt **FAQ**-t a következő **UseNet** newsgroup-ban találhatjátok meg: **comp.infosystems.www.***, de természetesen az én cikkemben is megírtam, méghozzá sokkal nagyobb alapossággal, hogyan installáljunk fel egy **HTTP** site-ot ésatöbbi.

Kiegészítések, javítások

Egyre jobb ez a PC (F)elhasználói rovat, egy csomó gondolkodástól megkímélitek az embert!

Ez az XMODE leírás egész jó volt, leszámítva egy-két hibát! Volt leírásom a VGA-ról, de azt kibogozni belőle, hogy hogyan kell XMODE-t prg-ni.... Kijavítottam a hibákat, de nem biztos, hogy mindenkinek sikerülni fog, le kéne közölni a hibás részeket!

A **doubleword címzésmód** nem be-, hanem **kikapcsolása** történik a **0x3d4**-re küldött **0x0014**-gyel (**DADA: igaz, lásd a köv. cikket!**),és a plane kiválasztása **írás**ra nem a nem 0x3d4, hanem a 0x3c4 címen történik.

Pár kisebb hiba, amik csak az olvashatóság növelése miatt kerültek be: 0x3c4+1 helyett inkább 0x3c5-öt használjunk, 0x3d4+1 helyett pedig 0x3d5-öt.

Az olvasáshoz a plane állítása: nem 0x3c4-en keresztül kell, hanem:
outport(0x3ce,0x04); outport(0x3cf,0-3), ahol 0-3 a plane sor-száma, amit olvasni akarunk!

Megj: 320*480*256 felbontás beállítása:
outport(0x03d4,0x0009); az alsó 5 bit (a data-ban) adja az egy pixelhez tartozó scanline-k számát (vertical!)

megj2: a SetVisibleStart rutint nem ajánlatos használni, ugyanis én írtam egy, a hardware-scroll-t használó kis prg-t, és a köv.-t tapasztaltam: kétféle VGA volt, az **EzAVGATudja** és az **EzAVGANemTudja**.

1-2 gépen kipróbáltam, és eddig az utóbbi kategóriába tartozó VGA-k vannak többségben!

Bognár László (bola@turan.elte.hu)

A CoV 49-ben a legutolsó rutin **text** címkéje után a '-ok között természetesen 50 karakter van (nesze neked proporcionális karakterek :/)

Egy szuper trükk- hardware-scroll

A minap kezembe akadt a **LEGEND** egyik, hullaprimitív, de felettébb attraktív intrója, mely a **VGA** hardware-scrollját használta. Bár már publikáltam a témában, de arra vigyáztam, hogy a cikk, amíg a témát ki nem vesézem a **CoV**-ban, ne kapjon nagyobb nyilvánosságot (persze, hogy esetleg a trükkről mások is cikkezni kezdjenek!), és csak Finnország coderköreiben terjedjen (akik a nemzetközi scenéről amiatt csesztettek, hogy miért finnül írtam a cikket/source-ot (még a labeleket is, pedig azokat még a **CoV**-ban is angolul írom)- hát ezért. A finn papírmagok egyébként k***a sz*rok és **CMŐ**-k (ne irigykedjetek, Code-Mentes Övezetről van szó!), szóval azoktól igazán nem féltem). Nos, mivel van végre helyem a témát elemezni, újfent elővettem. Biztosan sokan csodáltátok már az **Amiga** képességeit scroll tekintetében, ami bizony mérföldekkel **iO!**bb, mint a **PC** igen szegényes grafikus teljesítménye. Vagy akár ha csak az **Uridium**-ot láttátok a '**iO!** öregen' (nekem ma is kedvenc játékom), a fantasztikus sebességű (igaz, karakteres képernyős!) scrolljával, és azt a **PC**-s verzió **ZX Spectrum**ot idéző döcögésével és lamerságával összevetve, hát...

A VGA tud Oi!an kunsztokat is, amikkel a **Commodore** gépek ezen fantasztikus képességei megközelíthetőek, s ezeket manapság egyre több játék/demó használja ki. Konkrétan arról van szó, hogy **X-mód**ba kapcsolva a VGA kártya látható **64k**-jába (a 128k-s üzemmódot, amikor nemcsak **a000:0000**-tól **a000:ffff**-ig, hanem **b000:ffff**-ig használhatjuk a VGA kártya címtartományát, a **VGA** kártyák legnagyobb része **sajnos** nem ismeri) nem csak a szokásos **320*200*256** képernyő **64000** byte-ja fér bele, hanem ennél lényegesen több — konkrétan egy **640*400*256**-os (ill. az ennek megfelelő méretű) kép. Na, és ezzel mit csinálunk? Értelemszerű, a függőleges és a vízszintes felbontást állítsuk a másodikként említett méretű virtuális kép megfelelő méreténél **kisebbre** (általában **320*200**-ra), és ezután nem kell mást tennünk, mint az aktuális kép vízszintes és függőleges kezdőpozícióját beállítanunk- ezt majd látjuk, hogyan is kell. Mit takarítunk meg? Természetesen az ominózus adatmozgatást- **egy árva MOV-ra nem lesz szükségünk, ha scrollozni akarunk valamelyik irányban**- és ez hihetetlen időnyereséget és gyorsaságot jelent! Nos, először egy kis elmélet — ennek jó részét már vázoltuk a **CoV#48**-ban. Emlékeztetésül/összefoglalásként, ha egy címet megcímzünk **a0000** és **affff** között, akkor **4** egymás melletti pixel színét adhatjuk meg 8 biten, attól függően, hogy a **legfontosabb regiszterrel**, a **$3c4,02** *Plane Write Enable* reg.-rel épp melyik *plane*-et engedélyeztük írásra (egyszerre többet is lehet, sőt, ha egyszerre mindegyiket írjuk, azaz az adott regiszterbe **1111b=0fh**-t **OUT**-olunk ki, akkor a 4 egymás melletti pixelt egyidőben színezhetjük át, természetesen egy lépésben azonos színűre- lásd fill rutinok). Olvasásra itt nem lesz szükség, de csak a teljesség kedvéért a planeválasztás: **$3ce,$04**, a **4** egymás melletti pixel közül az éppen olvasandó sorszáma. Ezenkívül két regiszterre lesz ahhoz szükségünk, hogy az ún. virtuális, tehát a **VGA** memóriájában levő, teljes kép felett mozgassuk az ablakképet: a **$3c0/$13** *horizontális eltolás* regiszterére és a **$3d4/$0c,$0d** *képkezdőcím regiszter*re. A horizontális eltolásnál nem árt megjegyezni, hogy az eltolás értéke pont a **fele** a regiszter tartalmának, mégpedig egészrész-képzés nélkül (tehát a **3c0/13h** regtiszter **0/2/4/6** tartalma a képernyőn **0/1/2/3** pixeles eltolást eredményez. Emiatt is kell egy **SHL**-t használnunk, ha **X** eltolást akarunk számolni). A *képkezdőcím regiszter* nem véletlenül 16-bites: ez természetesen fizikai offsetcímet vár tőlünk. Mivel a hardware-scrollt szinte kizárólag **320*200**-as fizikai ablakkal használjuk, és ha a példaprogramot meghagyjuk a maga **640*400**-as háttérképére **EQU**-olt formájában, akkor az ablak bal felső pontjának koordinátáit a köv. képlettel kell számolni: 640/4*y+**xshr2**. Az **Xmode**-os cikkben már láttuk, miért kell néggyel osztani a (virtuális) sorok byte-számát (épp a four-chain mód miatt). Az, hogy a soron belüli **X**, általunk megadott koordinátát még kettővel **iO!**bbra el is kell tolni, az amiatt van, mert **X** alsó két bitje bitpozíciót határoz meg - azaz az alsó két bit értelemszerűen ugyanazon a fizikai címen elérhető 4 pixel valamelyikét választja ki írásra, ha az értékét egy a digitális technikát ismerők számára ismerősen csengő 'átkódolón' átalakítva betöltjük a *Write Plane Enable* regiszterbe.

Visszatérve a **$3c0/$13**-ra, az **X** eltolást a köv.képp számolhatjuk: mivel egy címen 4 db bit van, ezek közül a legbaloldalibbnak az X érték (0..virtuális felbontás/4 tartomány!) alsó két bitjének 00, a tőle **iO!**bbra levőnek 01 (és így tovább) értékek felelnek meg, és láttuk, hogy a **3c0/13** értékével 4-pixeles **finom** eltolást állíthatunk be, éppen kettővel felszorozva, ezért értelemszerű, hogy a **3c0/13** regiszterbe a következő-

képpen számított értéket kell ki-OUT-olnunk: (X **and** 3) **shl** 1. Összehasonlításképp, ha a **3c0/13**-at nem használnánk, **x** irányban csak **4**-pixeles ugrásokkal lehetne scrollozni four-chain módban.

Ezek alapján már piszok egyszerű lesz **egy Oi!**an program megírása, ami pl. mozgatja a látható képernyőt a virtuális kép felett.

Természetesen, amikor a **VGA** memóriáját feltöltjük (pl. file-ból olvasva a kirakandó képet), akkor mindenképp kell ismernünk a **pixelek kigyűjtásának** címzését is. Tudjuk már, az **X** koord. alsó két bitje hogy választja ki a bitpozíciót, és ezt természetesen össze kell rendelnünk azzal a **bitmaszk**kal, ami meghatározza azt, hogy **adott** X koordinátájú ponthoz **melyik** plane-t válasszuk ki írásra. Természetes, hogy ha **X** alsó két bitje (azaz **X and 3** eredménye) 00, akkor az 1. plane írandó, azaz a legbaloldalibb pixel, ilyenkor 3c4/02-be **0001b** küldendő ki, s hasonlóan: X and 3= 01 esetén a bitmaszk **0010b**, 10 e-setén **0100b** és 11 esetén **1000b**. Mivel ez már négy lehetőség, a szisztematizálást nem érdemes elkerülni, mert különben egy rakás **GOTO** kerekedne ki a dologból. Szerencsére az alsó két bit (bináris 0...3!) egy **XLAT** utasítással együtt dolgozva épp egy **Oi!**an táblázatot tud címezni, amelybe a fenti értékeket (**1,2,4,8**) vettük bele (az XLAT néha nagyon hasznos tud lenni — gondoljátok el, hány **if/then/else** kellett volna, ha nem táblázatból halásszuk elő az adott számhoz tartozó bitplane-sorszámot!).

Végül a program által használt képfile-formátumról pár szó: az első **768** byte-on a **6**-bites, azaz rögtön VGA-ra tölthető színértékek szerepelnek (minden byte-ban — ezért kell BMP-ről konvertálva 4-gyel osztanunk, mert a BMP-kben a színértékek (feleslegesen) 8 bitesek), utána pedig *256000* byte-on a **BMP**-szabványnak megfelelő kép, azaz a legalsó képernyősornál kezdve (ahhoz, hogy az első sor első oszlopával induljunk, az **ASM** code-ban *minimális* változtatásra lesz csak szükség, mint majd látjuk). Hogy hogyan hozhatunk létre **BMP** file-okat? Természetesen az **Image Alchemy**-vel, a köv. paraméterekkel:-**w -8 -X640 -Y400** (tehát, ha egy **1024*768**-as (vagy akármilyen, a forrásfile felbontása kisebb is lehet, mint **640*400**) **aa.gif**-ből szeretnénk egy **Oi!**an képet gyártani, amit utólagos konverziókkal a lenti rutin is 'megesz', akkor a következőt írjuk be: **Alchemy -w -8 -X640 -Y400 aa.gif aa**. Ezután az ASM után közölt **BMP -> BIN** konvertert kell már csak használnunk, és voilá(!), be tudjuk rakni a saját képet a rutinba!

Az **ASM** source (**COM**-ra is fordítható!):

```
; Copyright by DirkGent@iRC
main_seg segment byte public
assume cs:main_seg; ds:main_seg
org 100h
start: jmp entry

HorizontalSize equ 640 ;amennyiben más
 képméretet akarunk használni, akkor csak
 ezt a két EQU-t kell átírni. Persze a vízszin-
 tes méret osztható kell legyen néggyel.
VerticalSize equ 400
FName db 'virtscr.scr',0 ;filenév, ebben
 van a kép
X dw 0 ;az X és Y koordináta; ciklusvál-
 tozóként is használjuk
Y dw 0
FHandle db 0 ;filehandle
PlaneNummyToWrite db 1,2,4,8 ;XLAT-tal
 címezhetjük ezt a tömböt a fent már tár-
 gyalt szerencsés alsó két bit miatt
Colors db 768 dup (0) ;mindenképp kell
 definiálnunk, hisz csak memóriában levő
 színadatok címét adhatjuk át a
 palettafeltöltés BIOS rutinjának
OneVirtualLine db HorizontalSize dup (0)
 ;átmeneti buffer- a bemenő file-t ne byte-
 onként/wordönként olvassuk, hanem
 lényegesen gyorsabban, bufferen át
MoveTheVisibleWindow:
mov bx,X
mov cl,bl
shr bx,2 ;a rutinon kívül beállított X és Y
 koordinátákból számoljuk a $3c0/$13
 horizontális eltolás regiszter és a
 $3d4/$0c,$0d képkezdőcím regiszter új
 értékét — a fenti meggondolások
 alapján
mov     ax,HorizontalSize/4     ;minthogy
 XMode-ban vagyunk, néggyel osztunk
 minden vízszintes méretet
mul Y
add bx,ax ;meg is vagyunk
mov dx,03d4h
mov al,0ch
mov ah,bh
out dx,ax ;az X koordináta felső byte-ja
 ugyebár 3D4/0C-be out-olandó
inc al
mov ah,bl
out dx,ax ;az alsó byte-ja pedig 3D4/0D-
 be.
and cl,3
shl cl,1 ; PEL Panning-hez szorzunk
mov dx,03dah ;viszafutásra várunk
WRetrace:
in al,dx
and al,8
jz        WRetrace ;ha kiszedjük, kb. két
 nagyságrenddel lesz gyorsabb a scroll-
 de egyúttal meglehetősen csúnya is
mov dx,03c0h
mov al,13h
out dx,al ;a 3c0/13h (PEL panning) re-
 gisztert címezzük- ez a pixeles eltolás
 (mértékét cl-ben számoltuk ki, lásd a
 kód előtti megjegyzéseket az eltolási
 értékekről)
mov al,cl
out dx,al
mov al,0020h ;engedélyezzük a kép újbóli
 megjelenítését — most 03c0-t nem
 címre-giszterként használjuk, hisz csak
 alsó 4 bitjén adhatunk meg alregiszter-
 számot, ami most 0, de akármennyi
 lehet; a lényeg az 5. bit, (=$2X
 kiküldése, azaz 1-be állítjuk, most nem
 tökölünk a különben 'szabályos'
 regiszterbeolvasás-or-vissza-írás
 módszerrel), ami, ha 1, a képkirakást
 engedélyezi.
out dx,al
ret

entry:   ;alapbeállítások: a képernyő
 320*200*256-os, de Xmode (a re-
 giszterek leírását: lásd fent).
push cs
pop ds ;a kódterületen tároljuk az adatot
 is- COM formátum esetén baj lenne, ha
 a DS-t nem irányítanánk rá CS-re
mov  ax,0013h ;320*200*256
int  10h

mov   dx,03D4h
mov   ax,0e317h ;a 17-es regiszter alap-
 beállítása $a3, és tudni kell róla, hogy a
 6. bitet 1-be kell állítanunk- ez felel a
 byte címzésmód bekapcsolásáért- s így
 jön ki az e3h. Tulajdonképp itt sem a
 szabályos beolv/or-and/visszaír módszert
 használom; az egy kicsit hosszabb kódot
 eredményezett volna, és mivel minden
 gépen ugyanazon alapértékeket leltem a
 VGA most átírt regisztereiben, ezért
 félnünk sem kell, hogy az ilyen 'durva'
 módszerek (jelen esetben) bajt okoznak.
out  dx,ax
mov   ax,0014h ;normál VGA üzemmód-
 ban színén a 6. bit felel a 14-es
 regiszterben a doubleword üzemmódért
 — ezt ki kell kapcsolnunk (alaptartalom:
 $40 —> $0)
out  dx,ax
mov   ax, 5013h  ;80d=50h. Ezt a 13-as
 regisztert is fel kell töltenünk a sor víz-
 szintes méretével, ami természetesen a
 fizikai képernyőméret (320) negyede
 (mivel X-mode-ot használunk, ahol 1
 byte 4 pixelt címez); normál VGA
 módban ez 320d=140h.
out  dx,ax
mov   dx,03C4h
mov   ax,0604h ;Memory Mode regiszter-
 ha a 3. bit 1, akkor normál VGA üzem-
 módban vagyunk, amikor a pixeleket az
 alsó 2 bit választja ki. Mivel látjuk majd,
 hogy ezt egy táblázattal átkonvertáltuk
 plane-ek engedélyezésére, értelemszerű,
 hogy a pixeleket NEM a fizikai cím alsó
 két bitjével választjuk ki (ezért törlendő a
 bit: $0e -> $06). Figyelem! Amennyiben
 a rutint nagyobb programba/demóba épí-
 titek, és NEM BIOS-hívással váltotok
 utána üzemmódot (nem hinném, hogy
 erre sor kerülne, használjatok mindig
 BIOS üzemmódváltást), nem árt az előbb
 említett regiszterek értékét közvetlenül
 visszaírni (a nyilak előtti értéket lökjétek
 vissza!)
out  dx,ax
mov   ax,0f02h ;0f= 1111b, azaz mind a
 4 egymás melletti pixelt el kívánjuk érni
 1 db utasítással- a látható képmemória
 törlése
out  dx,ax
mov   ax,0
cld
mov   cx,8000h
mov   dx,0a000h
mov   es,dx
xor   di,di
rep stosw ;és 8000*2 byte-val egyszerre
 töröljük az aktuális, éppen látható
 screent (64k). Azért nem az egész
 256k-t, mert ennek a törlésnek kizárólag
 csak azért van értelme, hogy addig ne
 legyen a képernyőn 'szemét', amíg a
 file-műveletekkel a TELJES 64k-t
 (virtuális 256k-t) felül nem írjuk.
mov dx, offset FName
mov ax, 3d00h
int 21h
mov FHandle, al
mov bx,ax
mov cx,768 ;a file kezdetéről beolvassuk a
 színértékeket
mov dx, offset Colors
mov ah, 3fh
int 21h

mov   ax,1012h ;most, hogy beolvastuk a
 file első 768 byte-járól a palettát, azzal
 felülírjuk a VGA kártya regisztereit- 10h
 BIOS hívás $12 funkció
xor bx,bx
mov cx,256
mov dx, offset Colors
push cs
pop es ;mert az ES:DX-ben igényli a BIOS
 a színtartomány kezdőcímét
int 10h

mov y,VerticalSize  ;alulról felfelé haladunk
 a rajzolásban — lásd a file-formátumról
 ejtett szavakat!
mov cx,0a000h
mov es,cx
OUT_the_entire_virtual_screen: dec y ;y
 [VerticalSize-1]-től 0-ig fut
mov x,0
mov cx,HorizontalSize
mov bl,FHandle
mov bh,0
mov dx, offset OneVirtualLine
mov ah, 3fh
int 21h ;a file-ból beolvasunk egy virtuális
 sort a bufferbe
OUT_one_virtual_row:
mov    ax,HorizontalSize/4  ;egy virtuális
 soron belüli pozíciót számítjuk- mind Y,
 mind X értékéből-> offset és byte-on
 belüli planeszám számítása.
mul y
mov    di,x ;X-ből most számoljuk majd,
 melyik bitplane élesztendő
shr di,2
add di,ax ;megvan a fizikai offsetcím
mov bx, x
mov al,bl ;byte ptr- az alsó byte, y koord
and al,3 ;csak az alsó 3 bitet őrizzük meg
mov bx, offset PlaneNummyToWrite ;a
 táblázatot címezzük
xlat
mov   dx,03c4h ;írásra választjuk a meg-
 felelő plane-et az előbb a táblázatból ki-
 halászott érték alapján
```

```
mov ah,al
mov al,2 ;3c4/2 plane írásra választás
out dx,ax
mov bx, offset OneVirtualLine ;az adott
  soron belül épp kigyújtás alatt álló pixel
  színét előszedjük a sort tartalmazó
  átmeneti tömbből
add bx,x
mov al, byte ptr [bx]
mov es:[di],al ;és benyomjuk a kép-
  memóriába (ne feledjük, már az előbb
  kiválasztottuk a megfelelő plane-et!)
inc x
cmp x,HorizontalSize
jne OUT_one_virtual_row
cmp y,0
jne OUT_the_entire_virtual_screen

; **** Most egy-két trükk következik az
ablakpozícionálás megvalósítására. Az első
rutin az ablak X ill. Y kezdőkoordinátáját
HorizontalSize-320-ig, ill. VerticalSize-200-
ig növeli; a második a billentyűzetet figyeli
(kurzorvezérlők a számjegyblokkon). Egy-
szerűen a két ;**** komment közötti so-
rokat cserélgessük ki a másik modulra!
mov x,0
mov y,0
CycleToDisplayTheEntireVirtualPic:
mov cx,0300h ;mesterséges lassítóciklus.
  Ha nem figyeljük a visszafutást,
  értékének ajánlott legalább egy $f000
aaaaaaa: dec cx
jne aaaaaaa

cmp y,VerticalSize-200
je WeHaveReachedTheBottomOfTheScreen
inc y
WeHaveReachedTheBottomOfTheScreen:
  call MoveTheVisibleWindow
inc x
cmp x,HorizontalSize-320
jne CycleToDisplayTheEntireVirtualPic
;******

mov ax,0003h ;text mode, kilépés
int 10h
mov ah, 4ch
int 21h
main_seg ends
end start
end ;program vége
```

Billentyűzetről vezérelt ablakmozgatás (ezzel cseréljük fel a két ;*** közti szakaszt!):

```
mov x,0
mov y,0
W8t4KeyPress:
call MoveTheVisibleWindow
InnerKeyPress:
mov ah,1
int 16h
jz InnerKeyPress
mov ah,0
int 16h
cmp al,'Q'
jne NoQuit
jmp Quit
NoQuit: cmp al,'8'
jne NoUp
cmp Y,0
je NoUp
dec Y
NoUp: cmp al,'2'
jne NoDown
cmp Y,VerticalSize-200
je NoDown
inc Y
NoDown:
cmp al,'4'
jne NoLeft
cmp X,0
je NoLeft
dec X
NoLeft:
cmp al,'6'
jne W8t4KeyPress
cmp X,HorizontalSize-320
je W8t4KeyPress
inc X ;iO!bbra
jmp W8t4KeyPress
Quit:
```

BMP-ről a program által használt adatformátumra konvertálás, **Pascal** (ez is flexibilis, nem csak **640*400**-as 'háttér' esetén használható!):

```
{$i-}
var infile, outfile:file of byte;
   i,j:integer;
   b:byte;
begin
if paramcount<>1 then begin
 writeln('Add meg a bemenő BMP file teljes nevét!');
 exit;
 end; {hiba}
assign(infile,paramstr(1));
reset(infile);
assign(outfile,'virtscr.scr');
rewrite(outfile);
seek(infile,$36); {átlépjük a kezdeti, felesleges BMP-byte-
okat}
for i:=1 to 256 do begin
 for j:=1 to 3 do begin
  read (infile,b);
  b:=b div 4; {itt osztunk le: 8-bites színérték -> 6-bites}
  write(outfile,b);
  end; {j}
  read (infile,b); {a BMP színhármasai közti felesleges 0
byte-ot kiszűrjük}
 end; {i}
;****** DEC
repeat
 read (infile,b);
 write(outfile,b);
until (eof(infile));
;****** DEC
close(outfile);
end.
```

Amennyiben **nem** a BMP-féle alulról-felfelé kirakandó file-formátumot akarjuk alkalmazni, akkor a kettő **;***** DEC** közötti kódot erre cseréljük:

```
i:=400;
repeat
 l:=i; {szükség van egy látszólag fe-
lesleges l:longint változóra- hisz a seek
paramétereként nem muszáj változót meg-
adnunk. No igen, de ha (i-1)*640-et szá-
moltatnánk, az i>51 felett negatív
végeredményt adna, hisz a Pascal az In-
terger-be akaná nyomni a szorzás ered-
ményét. Erre nem árt vigyázni látszólag
logikátlan seek erroroknál (meg MINDEN
Pascallal kapcsolatos probléma esetén).
Ilyenkor persze a $i- opció kiszedhető a
program elejéről, mert előre tudjuk a file
hosszát (itt most 640*400-as BMP-t
kezelünk, de a képméret is egyszerűen ál-
talánosítható)}
 l:=1078+(l-1)*640;
 seek(infile,l);
 for j:=1 to 640 do begin
       read (infile,b);
       write(outfile,b);
         end; {j}
 dec(i);
until (i=0) or (eof(infile));
```

Az ASM source-ban pedig a következő utasításokat kell cserélnünk (**bold: eredeti,** *italic: módosított)*:

```
mov y,VerticalSize  mov y,0
[...]
OUT_the_entire_virtual_screen: dec y ;itt
pedig csak töröljük a dec y-t
[...a modul vége...]
cmp y,0    —> két utasításra cseréljük:
 inc y
 cmp y,VerticalSize
[jne OUT_the_entire_virtual_screen]
```

Diskmagok: mit kell róluk tudni?

Sajnos a magyar olvasók gyakorlatilag egyáltalán nem ismerik ezeket a **magyar nyelvű**, és **szinte kivétel nélkül rendkívül színvonalas** diskmagokat. Bár mostanság kicsit lanyhult a magyar scene régi tüze- a legnagyobb évek ('92 és '93) sikertermését a szerkesztők (köztük jómagam) 'kiöregedése', a Monty Python-és egyéb témák kimerülése stb... miatt a mai magyar diskmagscene csak nyomaiban folytatja.

Ugyan egy-két papírmagban már volt szó ezekről a diskmagokról, de kizárólag Amigán megjelenőkről- míg a **PC**-s magscene ezerszer **iO!**bb az amigásnál (kivéve a mindkét scenére kiadott magokat, úgymind a főként irodalmi elkötelezettségű **Majic 12**-féle **Post Office 7**-et és, vérbeli scenemagként, az **Absolute! Sledgehammer**-ét).

Először is, mik azok a **diskmag**ok? Általában megszállottak által anyagi ellenszolgáltatás **nélkül** írt/kiadott, **számítógépen futó/olvasható újságok** (de azért a cikkeket általában ki lehet printelni, a gyengébben védett magokból pedig a textet is kiszedhetitek, majd látjátok *a CoV Évkönyv '95-ben* a **Turbó Debugger**-leírásnál, hogyan). Ugyan volt 1-2 Oi!an kísérlet, hogy pénzért árult, NEM **Public Domain** diskmagokat próbáltak egyesek kihozni a **PC**-s scenére, de ezek eddig kivétel nélkül megbuktak a scene megvetése és a szerkesztők inkompetenciája miatt (olvastam több Oi!an 'játékmag'-ot, ahol nemcsak a 'cikkek' (pár mondatos, felettébb ósdi játékismertetetők, azok is összelopkodva a papírmagokból) voltak színvonal alattiak, hanem a 'nagyszerű' kód is nevetséges volt, ami egy (lopott) **640*480*2** képkirakó rutinból állt, a cikkek pedig GIF-ekben lakoztak — szóval egy egész oldalas (textformátumban 2kByte-ot foglaló) cikk akár 30-40k diskhelyet is elfoglalt!)

A legjobb magok kivétel nélkül **magyar** nyelvűek, és nem is ajánlom senkinek, hogy angolul írjon, mert abból általában nagyon sematikus magok születnek (a helyesírásról nem is beszélve, ami általában katasztrofális). A magyar egyike a nagyon kevés **ELiTE** nyelveknek (sokan tanulják emiatt), és magyarul sokkal több mindenről lehet írni, mint angolul- pl. angolról fordításokat lehet lenyomni, amit egy angol nyelvű magban nem nagyon lehet megtenni...

Hogy a konkrétumokra térjünk, álljék itt pár cím. Még csak véletlenül sem teljes a címlista, nem kerültek fel (idő híján) az Oi!an történelmi magok szerkesztőségi/beszerzési címei, mint a **Terror News**, a **3style**, a **PO7**, a **SledgeHammer**, a **RunTime**, a **Cult**. Talán a köv. **CoV**-ba azok is bekerülnek. Addig is, ha diskmagokat vetettek fel vkivel, kérjétek meg, hogy másolja le a pillanatnyilag nem leközölt szerk. című magokat is, érdemes, mert **nagyon jók**! Ezen kívül a scenét nem ártana ismét felpezsdíteni most, hogy az egymással rivalizálás miatt annakidején eszméletlen színvonalas magokat produkáló magyar csapatok ismét kezdjék el a magok nyomatását. Érdemes, ez külföldön is jó hírt termel a magyar scenének.

Mi viszont az, amit ne várjunk az eddig megjelent (magyar) diskmagoktól? Főleg azt, hogy **code**-hegyeket lelünk benne. A legtöbb mag százalékosan a következőket tartalmazza: 70-80% szépirodalom, humor, minden, ami a kultúrával kapcsolatos (Douglas Adams, Dévényi Tibor satöbbi — így egy bizonyos életkor/szellemi színvonal alatt nem nagyon olvashatóak ezek a magok), 20-30% scene-hírek és pardey riportok, 0-10% műszaki újdonságok (hi **Hotta**!), 0-100% **ANSI** grafikák (egyes külföldi **ANSI**-groupok kiadványai). Esetleg egy-két **PASCAL** forrás, de **nagyon lamerek**. A százalékarányok változhatnak: a rosszabb magok tele vannak játékismertetőkkel, és mivel íróik **NEM** scenetagok, így hiába is várnánk azt, hogy a scenéről bármi szó is essen. Megemlítendő, hogy a **SCANNER#3**-ban egyes körökben iszonyatos felháborodást kiváltó, jelen sorok íróját, mint (felelőtlen) szerkesztőt sokak szemében 'szalonképtelenné' tevő, a magyar irodalomban azóta sem felülmúlt **Láma gyülölet** 'jelszavait' azóta is nagyon sokan próbálták zászlaikra tűzni, de az így születő lámasztorik, 'lamerellenes indulók' általában csak nagyon gyenge utánérzések...

SCANNER

A TSI/TSi Alive magja, talán a legérdekesebben számozott mag (a **hivatalos** számok felsorolása: CoV #43)

Főszerkesztők:

BASQ/TSI: Kovács Balázs, 8100 Várpalota, Táncsics Mihály 17. 88/371623

Psycho/TSI: Hauzer Gábor. Bp 1193, Vécsey u. 12., 1779556.
de a kiskirály a mag házatáján a Beró... :)

ZigZag
A NosaSoft magja, 5 szám jelent eddig meg. A **CenterC BBS**-en is megtalálható (**1373527**).
John Zer0/Nosasoft: Noll János, 1180835, 1053 Bp. Veres P. u. 7.

+News
A Xeen magja, eddig 1 számmal a háta mögött.
Taz/Xeed: 92/319587, 8900 Zalaegerszeg, Átalszegett 24.

Persze, ha lehet, **NE** nagyon zargassátok a szerkesztőket a magok másolásáért. Aki teheti, próbálja meg felhívni a **CenterC BBS**-t, oda összehordattatik az összes megjelent mag; vagy az InterNet-en konnektáljon velem, hogy hol, melyik **FTP** site-ról tölthet le magyar magokat. Még valami: sajnos a **Vízlépcső BBS**, hazánk legnagyobb diskmag BBS-e, **megszűnt**!

A forgatásról (PSYC/TSi Alive!)

Mivel jelenleg kicsit több idő áll a rendelkezésemre, ezáltal nagyobb dózisban fogtok kapni belőlem...**(DADA: a fuckok maradnak, a SCANNER-reklámot viszont szokás szerint kiszedtem)** Mikor kezembe vettem a szünet utáni számot, kissé csodálkoztam, hogy **CSIKA** úr miket írt bele... Hogy az **IRC** nem érdekel senkit? Látszik, hogy a kijelentést egy olyan AMIGÁS tette, aki még életében nem volt InterNet-en (Legalábbis amit mondott abból ez derül ki). Csika! Tudod, hogy mit szoktak mondani az elsősöknek a BME-en? Lehetőleg csak azután használják az **IRC**-t, miután a vizsgáik megvannak, mert ez egy betegség... De ha már itt tartunk, akkor még azt is hozzá tenném, hogy elég nagy a Scene jelenléte az **IRC**-n. Nos, épp minap találkoztam az IRC-n Bryan-nel... Minő csoda... **(DADA: a magyar scenéről főképp TSI Alive!- és Absolute!/Planet Organ-tagokkal találkozhattok az iRC-n. A külföldi csapatok mindegyikének van IRC elérése, kivéve a legszegényebb országokat).** Tudod elég egy estét tölteni rajta, s máris minden nap rajta fogsz lógni. Na persze nem árt hozzá némi idegennyelv tudása.:)

Én személy szerint nem kritizálni akarom az Amigo rovatot, de te mire használod a géped, ha nem játszol vele, nem programozol, nem kommunikálsz? (Se a **FIDO**-n, se az **InterNet**-en nem hallottam rólad **(DADA: ahhoz, hogy az ember ismert legyen az InterNet-en, általában produkálnia is kell valamit, vagy NAGYON *tahó*nak kell lennie. Ha valaki olvassa pl. a különböző, inkább-nem-értékelem-milyen oroszok által írt leveleket a *soc.culture.baltics*-ban ('vissza' nekünk a 'jussunkat', azaz az összes ex-szoc. országot+ Skandináviát ésatöbbi) vagy egy-két 'baráti' ország lakosai által nekünk címzett leveleket a *soc.culture.magyar*-on, akkor előre nevetni fog a várható mérhetetlen ostobaságon, történelemhamisításon és gyűlölködésen, ha egy-két jól ismert lamer nevét meghallja...).** Esetleg *FuckNet*? A kávéfőződ vezérled a Directory Op. segédletével ? Ciki, hogy lehordod a gamereket, ezzel szemben nem vagy aktív ember... Vagy tekintsem aktivitásnak a lemezformázást, a végnélküli próbálkozást vmelyik RayTracer-rel? Bocs Csika, de te kezdted a komparálást, ill. az ujjal mutogatást.

Az előző számban leközölt rutin(object kirakó)hoz kell esetenként egy *forgató rutin* is, ezé' most leközlök egyet, mindenki határtalan örömére...Ugye, hogy tudom mi kell a "népnek"?

Sajnos kénytelen vagyok lenyomni a sinus táblázatot, mert a rutin másképp használja, mint a többi, ráadásul fél fokos beosztással dolgozik. Ha vkinek van kedve, átbuherálhatja a már leközölt table maker-t, aztán akko' nem kell beírnia ezt a táblázatot...

Na, egy kis **vakítás**:

A rutin a klasszikus jobbsodrású Descartes koordináta-rendszerben forgatja a pontokat a három tengely körül. Igaz, két dimenziós forgatással is el lehet érni ugyanazt a pozíciót, mint **X,Y,Z** rotálással, de miért ne három tengelyű legyen a forgatás? Sebesség miatt?
A rutint értelemszerűen két bufferrel kell alkalmazni...

Az egyik tartalmazza a pontok eredeti helyzetét, míg a másik a rotálás utánit. Ha valaki mindkettőt egybe akarja rakni, érdekes effektus jön létre... Ez a számolási pontatlanság miatt van, mivel a rutin az esetleges valós számokat automatikusan (SHRD) egész számokká konvertálja (ráadásul mindig divergálja), illetve a kvóciens nem veszi figyelembe...
Mivel az elforgatási transzformációt szinte mindenki ismeri (Akár különböző variációját is) nem akarok helyet pazarolni rá **(DADA: na azért külön elővesszem a dolgot a köv. számban/a CoV Évkönyvben. Lassan már sportot űzök abból, hogy először mindenféle rutinokat lenyomok, és a matematikai-elméleti alapozást Oi!an CoV-okra hagyom, amikor lesz rá hely. Addig is, legalább a scene viszonylag tájékozott codereinek kellemes csemegét nyújtok. Szóval, türelem, gyerekek, lesznek még jobb idők, amikor LESZ több helyünk PC-kódolás számára).** (Elég pazarlás a táblázat).
Megint csak comment (a söder majd utána) nélkül a rutin:

```
;Psycho/TSi (C) 01-22-93
PUBLIC          ROTATEPOINTS

.386
.MODEL USE16 SMALL
.DATA

PRESENTANGLE_X  DW      0
PRESENTANGLE_Y  DW      0
PRESENTANGLE_Z  DW      0
SINALFA         DW      0
SINBETA         DW      0
SINGAMMA                DW      0
COSALFA         DW      0
COSBETA         DW      0
COSGAMMA                DW      0
SINTABLE
DW      0,142,285,428,571,714,857,1000,1142,1285,1427,1570
DW      1712,1854,1996,2138,2280,2421,2563,2704,2845,2985,3126
DW      3266,3406,3546,3685,3824,3963,4102,4240,4378,4516,4653
DW      4790,4926,5062,5198,5334,5469,5603,5737,5871,6004,6137
DW      6269,6401,6533,6663,6794,6924,7053,7182,7310,7438,7565
DW      7691,7817,7943,8067,8191,8315,8438,8560,8682,8803,8923
DW      9042,9161,9279,9397,9514,9630,9745,9860,9973,10086
DW      10199,10310,10421,10531,10640,10748,10856,10963,11068
DW      11173,11278,11381,11483,11585,11685,11785,11884,11982
DW      12079,12175,12270,12365,12458,12550,12642,12732,12822
DW      12910,12998,13084,13170,13254,13338,13420,13502,13582
DW      13662,13740,13818,13894,13969,14043,14116,14188,14259
DW      14329,14398,14466,14532,14598,14662,14725,14787,14848
DW      14908,14967,15025,15081,15136,15190,15243,15295,15346
DW      15395,15444,15491,15537,15582,15625,15668,15709,15749
DW      15788,15825,15862,15897,15931,15964,15995,16025,16055
DW      16082,16109,16135,16159,16182,16204,16224,16243,16261
DW      16278,16294,16308,16321,16333,16344,16353,16361,16368
DW      16374,16378,16381,16383
COSTABLE
DW      16384,16383,16381,16378,16374,16368,16361,16353,16344
DW      16333,16321,16308,16294,16278,16261,16243,16224,16204
DW      16182,16159,16135,16109,16082,16055,16025,15995,15964
DW      15931,15897,15862,15825,15788,15749,15709,15668,15625
DW      15582,15537,15491,15444,15395,15346,15295,15243,15190
DW      15136,15081,15025,14967,14908,14848,14787,14725,14662
DW      14598,14532,14466,14398,14329,14259,14188,14116,14043
DW      13969,13894,13818,13740,13662,13582,13502,13420,13338
DW      13254,13170,13084,12998,12910,12822,12732,12642,12550
DW      12458,12365,12270,12175,12079,11982,11884,11785,11685
DW      11585,11483,11381,11278,11173,11068,10963,10856,10748
DW      10640,10531,10421,10310,10199,10086,9973,9860,9745
DW      9630,9514,9397,9279,9161,9042,8923,8803,8682,8560,8438
DW      8315,8192,8067,7943,7817,7691,7565,7438,7310,7182,7053
DW      6924,6794,6663,6533,6401,6269,6137,6004,5871,5737,5603
DW      5469,5334,5198,5062,4926,4790,4653,4516,4378,4240,4102
DW      3963,3824,3685,3546,3406,3266,3126,2985,2845,2704,2563
DW      2421,2280,2138,1996,1854,1712,1570,1427,1285,1142,1000
DW      857,714,571,428,285,142,0,-142,-285,-428,-571,-714,-857
DW      -1000,-1142,-1285,-1427,-1570,-1712,-1854,-1996,-2138
DW      -2280,-2421,-2563,-2704,-2845,-2985,-3126,-3266,-3406
DW      -3546,-3685,-3824,-3963,-4102,-4240,-4378,-4516,-4653
DW      -4790,-4926,-5062,-5198,-5334,-5469,-5603,-5737,-5871
DW      -6004,-6137,-6269,-6401,-6533,-6663,-6794,-'6924,-7053
DW      -7182,-7310,-7438,-7565,-7691,-7817,-7943,-8067,-8191
DW      -8315,-8438,-8560,-8682,-8803,-8923,-9042,-9161,-9279
DW      -9397,-9514,-9630,-9745,-9860,-9973,-10086,-10199
DW      -10310,-10421,-10531,-10640,-10748,-10856,-10963
DW      -11068,-11173,-11278,-11381,-11483,-11585,-11685
DW      -11785,-11884,-11982,-12079,-12175,-12270,-12365
DW      -12458,-12550,-12642,-12732,-12822,-12910,-12998
DW      -13084,-13170,-13254,-13338,-13420,-13502,-13582
DW      -13662,-13740,-13818,-13894,-13969,-14043,-14116
DW      -14188,-14259,-14329,-14398,-14466,-14532,-14598
DW      -14662,-14725,-14787,-14848,-14908,-14967,-15025
DW      -15081,-15136,-15190,-15243,-15295,-15346,-15395
DW      -15444,-15491,-15537,-15582,-15625,-15668,-15709
DW      -15749,-15788,-15825,-15862,-15897,-15931,-15964
DW      -15995,-16025,-16055,-16082,-16109,-16135,-16159
DW      -16182,-16204,-16224,-16243,-16261,-16278,-16294
DW      -16308,-16321,-16333,-16344,-16353,-16361,-16368
DW      -16374,-16378,-16381,-16383,-16384,-16383,-16381
DW      -16378,-16374,-16368,-16361,-16353,-16344,-16333
DW      -16321,-16308,-16294,-16278,-16261,-16243,-16224
DW      -16204,-16182,-16159,-16135,-16109,-16082,-16055
DW      -16025,-15995,-15964,-15931,-15897,-15862,-15825
DW      -15788,-15749,-15709,-15668,-15625,-15582,-15537
DW      -15491,-15444,-15395,-15346,-15295,-15243,-15190
DW      -15136,-15081,-15025,-14967,-14908,-14848,-14787
DW      -14725,-14662,-14598,-14532,-14466,-14398,-14329
DW      -14259,-14188,-14116,-14043,-13969,-13894,-13818
DW      -13740,-13662,-13582,-13502,-13420,-13338,-13254
DW      -13170,-13084,-12998,-12910,-12822,-12732,-12642
DW      -12550,-12458,-12365,-12270,-12175,-12079,-11982
DW      -11884,-11785,-11685,-11585,-11483,-11381,-11278
DW      -11173,-11068,-10963,-10856,-10748,-10640,-10531
DW      -10421,-10310,-10199,-10086,-9973,-9860,-9745,-9630
DW      -9514,-9397,-9279,-9161,-9042,-8923,-8803,-8682,-8560
DW      -8438,-8315,-8192,-8067,-7943,-7817,-7691,-7565,-7438
DW      -7310,-7182,-7053,-6924,-6794,-6663,-6533,-6401,-6269
DW      -6137,-6004,-5871,-5737,-5603,-5469,-5334,-5198,-5062
DW      -4926,-4790,-4653,-4516,-4378,-4240,-4102,-3963,-3824
DW      -3685,-3546,-3406,-3266,-3126,-2985,-2845,-2704,-2563
DW      -2421,-2280,-2138,-1996,-1854,-1712,-1570,-1427,-1285
DW      -1142,-1000,-857,-714,-571,-428,-285,-142,0,142,285
DW      428,571,714,857,1000,1142,1285,1427,1570,1712,1854
DW      1996,2138,2280,2421,2563,2704,2845,2985,3126,3266,3406
DW      3546,3685,3824,3963,4102,4240,4378,4516,4653,4790,4926
DW      5062,5198,5334,5469,5603,5737,5871,6004,6137,6269,6401
DW      6533,6663,6794,6924,7053,7182,7310,7438,7565,7691,7817
DW      7943,8067,8192,8315,8438,8560,8682,8803,8923,9042,9161
DW      9279,9397,9514,9630,9745,9860,9973,10086,10199,10310
DW      10421,10531,10640,10748,10856,10963,11068,11173,11278
DW      11381,11483,11585,11685,11785,11884,11982,12079,12175
DW      12270,12365,12458,12550,12642,12732,12822,12910,12998
DW      13084,13170,13254,13338,13420,13502,13582,13662,13740
DW      13818,13894,13969,14043,14116,14188,14259,14329,14398
DW      14466,14532,14598,14662,14725,14787,14848,14908,14967
DW      15025,15081,15136,15190,15243,15295,15346,15395,15444
DW      15491,15537,15582,15625,15668,15709,15749,15788,15825
DW      15862,15897,15931,15964,15995,16025,16055,16082,16109
DW      16135,16159,16182,16204,16224,16243,16261,16278,16294
DW      16308,16321,16333,16344,16353,16361,16368,16374,16378
DW      16381,16383
```

```
.CODE

ROTATEPOINTS:   PUSHA ;1
                PUSH    DS
                PUSH    FS
                PUSH    GS
                PUSH    SEG SINTABLE
                POP     DS
  MOV   WORD PTR CS:PREV_SI_VALUE+1,SI
  MOV   WORD PTR CS:PREV_DI_VALUE+1,DI
                MOV     FS,AX
                MOV     GS,BX
                MOV BX,PRESENTANGLE_X   ;2
                ADD     BX,BX
                MOV     AX,SINTABLE[BX]
                MOV     SINALFA,AX
                MOV     AX,COSTABLE[BX]
                MOV     COSALFA,AX
                MOV     BX,PRESENTANGLE_Y
                ADD     BX,BX
                MOV     AX,SINTABLE[BX]
                MOV     SINBETA,AX
                MOV     AX,COSTABLE[BX]
                MOV     COSBETA,AX
                MOV     BX,PRESENTANGLE_Z
                ADD     BX,BX
                MOV     AX,SINTABLE[BX]
                MOV     SINGAMMA,AX
                MOV     AX,COSTABLE[BX]
                MOV     COSGAMMA,AX
                MOV AX,COSBETA          ;3
                MOV     BX,CX
                MOV     CL,14
                IMUL    COSGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
  MOV   WORD PTR CS:ROTATEPOINTS_C+1,AX
                MOV     AX,COSBETA
                IMUL    SINGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
        MOV     WORD PTR CS:CALC2+1,AX
                MOV     AX,SINBETA
        MOV     WORD PTR CS:CALC3+1,AX
                MOV     AX,COSALFA
                IMUL    SINGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     DI,AX
                MOV     AX,SINALFA
                IMUL    SINBETA
                SHRD    AX,DX,CL
                IMUL    COSGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                ADD     AX,DI
        MOV     WORD PTR CS:CALC4+1,AX
                MOV     AX,COSALFA
                IMUL    COSGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     DI,AX
                MOV     AX,SINALFA
                IMUL    SINBETA
                SHRD    AX,DX,CL
                IMUL    SINGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                SUB     DI,AX
        MOV     WORD PTR CS:CALC5+1,DI
                MOV     AX,SINALFA
                IMUL    COSBETA
                SHRD    AX,DX,CL
        MOV     WORD PTR CS:CALC6+1,AX
                MOV     AX,SINALFA
                IMUL    SINGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     DI,AX
                MOV     AX,COSALFA
                IMUL    SINBETA
                SHRD    AX,DX,CL
                IMUL    COSGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                SUB     DI,AX
        MOV     WORD PTR CS:CALC7+1,DI
                MOV     AX,SINALFA
                IMUL    COSGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     DI,AX
                MOV     AX,COSALFA
                IMUL    SINBETA
                SHRD    AX,DX,CL
                IMUL    SINGAMMA
                SHRD    AX,DX,CL
                ADD     AX,DI
        MOV     WORD PTR CS:CALC8+1,AX
                MOV     AX,COSALFA
                IMUL    COSBETA
                SHRD    AX,DX,CL
        MOV     WORD PTR CS:CALC9+1,AX
PREV_SI_VALUE:  MOV     SI,0FFFFH
PREV_DI_VALUE:  MOV     DI,0FFFFH
ROTATEPOINTS_C: MOV  AX,0FFFFH          ;4
                IMUL    WORD PTR FS:[SI]
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     BP,AX
CALC2:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI+2]
                SHRD    AX,DX,CL
                SUB     BP,AX
CALC3:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI+4]
                SHRD    AX,DX,CL
                ADD     BP,AX
                MOV     GS:[DI],BP
CALC4:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI]
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     BP,AX
CALC5:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI+2]
                SHRD    AX,DX,CL
                ADD     BP,AX
CALC6:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI+4]
                SHRD    AX,DX,CL
                SUB     BP,AX
                MOV     GS:[DI+2],BP
CALC7:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI]
                SHRD    AX,DX,CL
                MOV     BP,AX
CALC8:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI+2]
                SHRD    AX,DX,CL
                ADD     BP,AX
CALC9:          MOV     AX,0FFFFH
                IMUL    WORD PTR FS:[SI+4]
                SHRD    AX,DX,CL
                ADD     BP,AX
                MOV     GS:[DI+4],BP
                ADD     SI,6
                ADD     DI,6
                DEC     BX
                JNZ     SHORT ROTATEPOINTS_C
        POP     GS                      ;5
                POP     FS
                POP     DS
                POPA
                RET

END
```

Mielőtt meghívnád a rutint, be kell állítani az **AX** regisztert a **source** halmaz báziscímére, a **BX**-et a **cél**terület báziscímére, az **SI**-t a **AX**-en belüli relatív címre, a **DI**-t a **BX**-en belülire. (ha valaki **protected mód-ban** *usel*ja, akkor az indexregisztereket átírhatja a **32**-bites megfelelőjükre (Pl.:**DI**->**EDI**- olvastátok az **Intel 386/486 mikroprocesszor II.** című könyvet? Minden benne van a **P. módról**. Egy, amit hiányolok belőle, az egy órajel táblázat. Na mind1), a **PRESENTANGLE** változókat a kívánt szögekre (**MAX.***719*), **CX**-et a pontok számára, és máris hívható a rutin.

Tény, hogy ez fele annyira sincs beoptimalizálva, mint az előző számban lévő polygon rutin, de azért ez is elég gyors.... Ahhoz képest, hogy négy tizedes pontossággal dolgozik (**nem float**). Bocs, hogy állandóan a speedre hivatkozom, de televan a hócipőm az olyan stuffzokkal, amik **P6** (*Hexium in the near future*) prockót, *2***GB** vinyót és *PCI Spea Mercury Seven*-t igényelnek... Egyszerűen nem tudom megérteni a mai software-cégeket. Illetve részben. Havonta dobják piacra a friss verziókat, ám azok inkább nagyobb támogatást kívánnak a rendszertől, mint amennyi plusz dolgot adnak. Nem azért mert képtelenség megírni gyorsabbra, csak egyszerűen a piacon akarnak maradni, és ahhoz pedig nem lehet tökölni. Aki dolgozik fejlesztőhelyen, az talán tudja, hogy miről van szó. A fent vázolt komponensekkel már csodát lehetne művelni. Nagy csodát, nem kis csodát, és pláne nem **Windows**-t... :) **(DADA: gyerekek, megbeszéltük, hogy nem vesszük el a szakmailag inkompetens újságíró kollégák kenyerét (akik cikkeikben állandóan valamit szidnak meg mély bölcsességeket nyilatkoztatnak ki, de közük nincs a kódoláshoz — semmilyen nyelven!) azzal, hogy szidunk egyes software-gyártókat... :))**

Jó sűrűn vannak a comment pontok mi? Nem célom, hogy megányi ökörséget (ill. tehénséget) hordjak össze a dologról, mert nagyon kopik a billentyűzetem, azonkívül meg majd mindenki kibogarássza magának azt ami fúrja az ő'dalát...

1.: Biztos mindenki számára furcsa, hogy van egy rutinnak belépési pontja, de hát mit lehet tenni, ide mégiscsak kellett egy... :) Szépen elmentjük a regisztereket, a biztonság kedvéért a **DS**-be benyomjuk a sinus tábla seg(g). címét, **FS**-be a source terület deszkriptorát, **GS**-be pedig a destination területét.

2.: A sinus táblázatból kiszedjük az aktuális értékeket a szögeknek megfelelően, majd elmentjük külső változókba. Szerintem tevtes dolog külsőket használni, na mind1, ez csak a saját véleményem.
Mivel a szögfüggvények értékei (sin,cos) mindig egynél kisebb valós számokat eredményeznek, ezért a sinustáblában már egy bővített érték található, ez az érték egy x*16384 (2^14) szorzattal ekvaliens... Ebből következik, hogy kell osztani szintén 16384-el. Mindenki kitalálhatja, hogy mi az **x**.

3.: Ha lehet, a ciklus **RunTime** (reklám?:) **(DADA: RunTime= egy cool magyar diskmag)** ideje végett inkább precalculálunk néhány értéket... ezek sorban: **sin(α), sin(β), sin(Γ), cos(α), cos(β), cos(Γ)**, illetve ezeknek a szorzatai, majd az előre kiszámolt értékeket benyomjuk a főciklus belső változóiba a **CALC_** prefixű címekre.

4.: Itt kezdődik a főciklus. Megfigyelhető, hogy minden **IMUL** után van egy **SHRD**, ez képviseli az osztást... Tény, hogy meg lehetne csinálni leképezésenként egy **SHRD**-vel, ellenben akkor 32 bites szorzást kellene hasálnunk, meg az értékeket 32 bites módon tárolni. Ezekből inkább a szorzás lenne a kínosabb dolog, mivel elképesztően nagy a különbség sebesség terén a **16** és a **32** bites szorzás között... De mindenki kipróbálhatja...
Mivel itt van a főciklus, erről kellene valamelyest többet írni, de egyszerűen nem lehet, olyan szimpla... Senkinek sem kell megmagyarázni, hogy miért hattal növeljük a ciklus végén az offsetcímet.

5.: Ez a rutin legérdekesebb része... Hihetetlen módon, amit elmentettünk a stack-be, azt most szépen visszaolvassuk.

A fuxokat a cikk végén látható címre küldjétek. **FIDO** cím nix, most csesztek ki... Kellett nekem az **IRC**-t a **FIDO**-hoz hasonlítani. Nem szeretik ha kritizálják **Ladát** olyanok, akiknek van otthon **Ferrarijuk**... :) Ráadásul privát levélben volt **(DADA: Psyc/TSi inkriminált mondata NetMail-ben ment, és a következőképp hangzott: 'Egyre többet nyomulok én is [az iRC-n]. Ha egyszer kicsit hosszabb ideig vagyok bent, utána máris s***nak tűnik ez a Fido'. Egyébként egyetlen levél-alapú rendszer sem jöhet az IRC közelébe, nevezetessék akár magyar Fidónak, akár UseNet-nek)**. De ugyebár a **Sysopok**nak mindenhez joguk van. **Fuck yourself Johannes!!!!** Nézzétek meg a **VirNet** kezdő textjét. A főszer szokott írni a **CP**-be, meg még sok helyre, de normálisan nem tudja angolul leírni a szöveget. Ennyit tud **(DADA: ne ítéljünk meg vkit (esetlegesen az évekkel ezelőtti) nyelvtudása alapján, gyerekek!)**. Továbbá még egy fux egy bizonyos **Keksz** ill. **koksz** nevű embernek... B***s e*****m a gyerek **(DADA: ki kok, lammák? Én kokok, te koksz, ő kok... Ja, most már nekem is kezd elegem lenni a fuckolásból, nem lehetne máshol intézni?)**, állandóan veri a nyálát az **IRC**-n **(DADA: néha kölcsönösen lefuckoljuk egymást az őshonos *#magyar*-osokkal az iRC-n, ha bejelentem, hogy bemegyek a #magyar-ra és ott botrányt csinálok, mert épp kickelni (azaz embereket kirúgni), kezdőket szekálni támadt kedvem, és ilyenkor bizony a nálam gyengébbeket abszolút nem kímélem, van, hogy a csatornára betörve mindenkit kirúgok és/vagy kitiltok. A múltkor volt egy hatalmas botrány, ui. valaki úgy próbált *lemosni* az *iRC*-ről (épp én voltam a HMCS a *#magyar*-on, miután sikerült oda betörnöm és természetesen bevezetnem a statáriumot/terrort), hogy a *VM/CMS* alatt a *Batch Server* segítségével *flood*olni kezdett egy rakás *tell*-lel (végtelen ciklus). Na igen, de ez nemcsak engem 'ölt' meg egy fél percre, hanem a gép többi userét is, köztük a rendszergazdákkal, ebből persze a srácnak komoly problémái támadtak... Huh, látjátok, velem NEM szabad az *iRC*-n kukoricázni! Ha valakinek az nem tetszik, hogy simán és egyszerűen be tudok törni Oi!an csatornákra, amelyek ezt minden lehetséges módon meg próbálják akadályozni (Ban, Invite only, AutoDeopper/WarMode Botok stb...), akkor Ő is megtanul *NetSplit-et lovagolni* (amiben az Usenet *alt.irc* newsgroup-ja, sikereim miatt, világelsőnek tart) és hasonlókat csinálni. Az *IRC* remek terep arra *is*, hogy az ember kultúrált háborút vívjon-Oi!an, mint az igazi 'Cybertér'. Persze azért ne gondoljátok, hogy valami kib****tt nagy b*nkó vagyok az iRC-n, ha jó a hangulatom, akkor eltekintek a rúgdosástól vagy attól a krónikus betegségemtől, hogy magyarokkal is angolul beszélek (*msg* a *#magyar*-osoknak (kivéve három c00l guy-t: SEQ, Hotta, BtV): igenis hogy beszélek magyarul, minden ellenkező híresztelés ellenére; és nem hinném, hogy valaki jobban ismerné a magyar zeneirodalmat, mint én!))**. Üdvözletem mindenkinek, itt szeretném ismételten megköszönni Basq-nak és Beró-nak a remek bulit a születésnapom alkalmából. Kösz fiúk! :*{} Jóccakát... (Gyere ki a kádból, me' ronggyá ázol!)

Psycho/TSi Alive!_ (S3057WER@SUN10.VSZ.BME.HU|root@193.224.166.1|Psyc@iRC). Ja, aki **NAGYON olcsón akar CD-t iratni**, az itt azt is megteheti!

PS#1: Azóta változott a helyzet... Nem vágtak ki a **FIDO**-ról, csak a **VirNet**-ről. Az új **FIDO** címem: Psycho@**2:371/10**

CoV Évkönyv'95
JÖN ▪ JÖN ▪ JÖN ▪ JÖN

Röviden a várható tartalomból:

Játékleírások: C64-re többek között az előző év hazai slágerei *(Gonosz herceg, A Gálya, Wasted Time)* mellett *Patton VS Rommel*, Amigára pl. *Kolumbus, Murder, Chaos Engine*, PC-re minden eddiginél teljesebb *Settlers*, a régen várt *Ravenloft, Heimdall 2, Companions of Xanth*, valamint olvasói kérésre: *Stronghold, Seven Cities of Gold, Prince of Persia 1-2...*

Autószimulátorok: Ami a PC-s játékok 2-ből kimaradt *(Car & Driver, Indy 500, RAC Network Rally, Stunts, Vette, Crash Course, Test Drive 3 bővítések...)*

Flipper-összefoglaló (elsősorban PC-re)

Tökös-Mákos: Benne *pl. Worlds Dawning, Tracksuit Manager, Viz, Terminator 2, St.Fighter 2., Ocean Ranger, Shadow of the Beast 3, Future Wars, Myth, X-Wing, Alone in the Dark, Fatty Bear, Putt Putt, Scorched Earth, Tank Wars, Desert Strike...* meg egy pár kiegészítés az eddigi leírásokhoz, csak úgy ömlesztve, a műsorváltozás jogát fenntartjuk.

Elsősegély: C64, Amiga, PC — elsősorban olyan dolgok, amik a Lexikonból kimaradtak

Felhasználói információk: Pl. **C64-re** *Art Studio, BHP Virus, EGA V3.2*, Ismertető a hangdigitalizáló használatához *(Speech BASIC), I+M demo Creator, Intro designer 3; Prg.technika: FLI képkirakó, Lettermaker V1.0, Raster Editor*, Bővebben a spritekezelésről *(általános fogalmak, Sprite Editor, Sprite Scope)*. **Amigára** pl. *Settlers Editor*, Demo Maniac...; **PC-re** pl. öszefoglaló a zeneszerkesztőkről, lejátszókról *(Scream Tracker, Recording Session, MOD Player-ek stb...)*, valamint egy mindenre kiterjedő *Turbo Debugger* leírás, rengeteg példával...

Kb. 230 oldal, ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft

PC-s játékok 2.
MÉG KAPHATÓ!

Röviden a tartalomból:

Felhasználói információk *(Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)*

Tippek és trükkök PC játékokhoz *(Cheat tenger kb. 200 játékhoz)*

Sierra kalandok *(Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)*

RPG leírások *(Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)*

Tökös-Mákos *(3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)*

Stratégiai játékok *(Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)*

Autószimulátorok *(Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)*

JÁTÉKLEXIKON *(Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)*

224 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft

WASTED TIME

Kalandjátékok C64-re, mágneslemezre. A Wasted Time: 599,- Ft, a Gálya : 799,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel). Megrendelhető a kiadótól a befűzött levlappal utánvéttel, vagy megvásárolható a kiadónál, illetve a ComputerBooks Kft-nél (Bp.XII.Tartsay V.u.12.), az Acomp Kft. üzleteiben és az impresszumban felsorolt üzletekben.

A Gálya



Számítógépes Tippek & Trükkök Lexikonja

Több ezer POKE, CHEAT, és tipp

C64-re, Amigára, PC-re és konzolokra

MEGJELENT!

Ára: 699,- Ft helyett előfizetéssel: 599,- Ft



COMPUTER Karácsony

1994. december 10-11-én 9-19 óráig a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székházában (Bp. VIII.Puskin u.4.)

Ebben az évben is megrendezésre kerül az országos számítástechnikai kiállítás és vásár.

A rendezvény szervezője ezúttal is a Csokonai Művelődési Központ, aki az idén is várja a számítástechnika rajongóit.

Az idei rendezvény fővédnöke az AUTOMEX Kft., védnöke az OTP Bp.XV. ker. fiókja Támogatja a Fővárosi Önkormányzat Közművelődési alapja.

A rendezvényen lesz börze is, de felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy az asztaloknál csak olyan programok másolásasa megengedett, amely nem sérti a szerzői jogokat. A rendezvény ideje alatt lehetőség lesz shareware programok felvételére, hatalmas választékból, valamint a jelen lévő cégek akció keretében a listaárnál olcsóbban fognak szoftvereket árulni. A nagyteremben lesznek előadások, ám külön felhívnánk a figyelmet arra a fórumra, amely december 10-én du.14 órakor kezdődik. A fórumra a rendezők meghívták a szoftverjogi kérdésekben illetékes szervezetek képviselőt, így tervek szerint ott lesznek a BSA képviselői, a neves szoftver cégek hazai leányvállalatainak képviselői, továbbá várhatóan a BRFK részéről is érkezik vendég. Tervek szerint a fórumon az érdeklődők kérdéseket tehetnének fel az illetékeseknek. A fórum projektoron keresztül vasárnap délután ismét levetításre kerül majd.

Belépődíj: felnőtt - 70 Ft, diák, katona, nyugdíjas - 40 Ft

A rendezvényen keresd a CoV standját is! Ott leszünk, ahol tavaly voltunk, az első emeleten, a 2. emeleti lépcsőfeljáró mögött. Ismét lesz CoV póló vásár, emellett folyóiratokat, könyveket, programokat szerezhetsz be jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje alatt. Tervek szerint a CoV új Évkönyv és a CoV 51-es száma itt lesz először kapható. A CoV jövő évi előfizetésére a helyszínen is lehetőség lesz.

C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ: KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

JAVÍTÁS

Elnézést kérek mindazoktól, akik hajlandóak voltak begépelni a ***SIDEBORDER SCROLL***-rutint, és mégsem tudták rendesen használni, ugyanis a proggiba egy kis (nagy) hiba csúszott (scrollozódott, hehe). Biztosan észrevettétek, hogy a scroll alsó sorában a kereten nem ugyanolyan karakterek jelennek meg, mint ami eredetileg a szövegben található. A hiba oka, hogy az eredeti rutin nem jól számolta ki a sprite-ba másolandó karakter címét, így a sprite-ban más karakter jelent meg. Az alábbi javítással már használható(bb) a scroll. Ja, és az alsó karaktersor $80-nal van eltolva, sorry.

Tehát a hibák javítása:

Az egyik a T1 cimke utáni pár sorban:

```
        ...
        sta $049F
        clc
        adc #$80
        sta $04C7
        ...
```

A másik a T2 cimkétől:

```
        STA $04C7
T2      JSR BT
        JMP $EA31
TL      LDA #$33
        STA $01
        LDX #$D0
        LDA $FD
        CMP #$20
        BCC TR
        CMP #$80
        BCS TR
        CMP #$40
        BCS RT
GY      CLC
        ADC #$60
        JMP TR
RT      CMP #$70
        BCS GY
TR      PHA
        ASL A
        BCC T3
        INX
T3      ASL A
        BCC T4
        INX
        INX
T4      ASL A
        BCC T5
        INX
        INX
        INX
        INX
T5      STA $03
        STX $04
        LDX #$D0
        PLA
        CLC
        ADC #$20
        ASL A
        BCC TD
        INX
TD      ASL A
        BCC TE
        INX
        INX
TE      ASL A
        BCC TF
        INX
        INX
        INX
        INX
TF      STA $05
        STX $06
        LDY #$00
        LDX #$D0
        LDA ($FB),Y
        BNE TM
        LDA #$20
TM      CMP #$20
        BCC AR
        CMP #$80
        BCS AR
        CMP #$40
        BCS RA
GA      CLC
        ADC #$60
        JMP AR
RA      CMP #$70
        BCS GA
AR      PHA
        ASL A
        BCC TH
        INX
TH      ASL A
        BCC TI
        INX
        INX
TI      ASL A
        BCC TJ
        INX
        INX
        INX
        INX
TJ      STA $10
        STX $11
        LDX #$D0
        PLA
        CLC
        ADC #$20
        ASL A
        BCC TB
        INX
TB      ASL A
        BCC TC
        INX
        INX
TC      ASL A
        BCC TK
        INX
        INX
        INX
        INX
TK      STA $12
        STX $13
        LDY #$07
        ....
```

Mégegyszer sorry és kellemes scrollozódást (remélem nem írtam el és mostmár hibátlan...).

Daisy Sampler Info

Dr. Who of The Prodigyz a CoV 43 óta megvizsgálta még egyszer a ***DAISY SAMPLER***-t, s a következő eredményre jutott:

1. Kipróbáltam magnóval is, és nem nagyon akart működni a digitalizálás (meg se nyekkent).
2. A 'kicutolja a move-ot' az valami olyasmi akar lenni, hogy az éppen aktuális memóriát (a kezdő- és végcím közötti memóriaterületet) átmásolja $1000-tól kezdődően.
3. A **CHANGE BYTE SEQUENCE** az kicsit fémesebbé teszi a hangot.
4. A **SAMPBOARD**-nál pedig bámulhatjuk egy ideig a fekete képernyőt és már tölthetjük is újra.
5. Még egy jótanács: ne nagyon nyomkodjuk a **RUN/STOP** billentyűt a főmenüben, mert esetleg egy melegresetben lesz részünk.

Autostart-Coder

Biztosan láttatok már olyan hosszabb proggy-kat, amelyek hosszuk ellenére is autostarttal indulnak, sőt, töltés közben kérdéseket is intéznek a felhasználóhoz (pl.: monitorprogramnál, hogy hova töltse a memóriába stb.). Nos, a megoldás a **STOP** billentyűben rejlik (neeem kell szétszedni...), ugyanis a gép egy program betöltése közben ciklikusan figyeli a STOP billentyű lenyomását. A figyelő rutinra mutató vektort a proggy betöltődése közben felülírja, így a vektor által mutatott címen (nem árt, ha programrész is van ott...) folytatódik a 'STOP figyelése', tehát így felfüggeszthetjük a töltést, és itt intézhetjük el a különböző kérdéseket is. A STOP vektor eredetire állításával folytatódhat a félbeszakított program betöltése. Mindezt azért írtam le, mert, igaz különböző dolgokkal fűszerezve, de ezen alapul az AUTOSTART-CODER kódolási technikája.

A proggy kezelése elég egyszerű, aki használt már bármilyen tömörítőt, annak ismerősek lesznek a különböző beállítások. A programban az opciókra teljes négy billentyűt használhatunk:

F1: Program kódolása, autostart hozzálinkelése. Itt először a kódolandó program töltési és mentési nevét kell megadni, utána egy kódszót adhatunk (aminek nem sok értelme van...), amit töltés közben fog kérni a program. Ezután még kell írni, hogy hova ugorjon betöltés után, honnan indítsa a programot, és a ROM-ok állapotát a $01-es címmel. Megkezdődik a töltés, eközben a **MEMORY-RANGE** felirat mellett az a memóriaterületet írja ki a proggy, amelyet a betöltött program elfoglal, a kódolt proggy egy blokkal lesz hosszabb az eredetinél.

F3: Kódolt program visszafejtése. Elvileg az autostartot távolítaná el az általa kódolt programról, de nem akaródzik működni; a beállításoknál csak a neveket kell megadnunk.

F5: DOS-parancsok küldése a drive-nak. No comment.

F7: Ez egy exit névvel kódolt quit...

Ha valaki a bevezetőben leírtak alapján sem tud megírni egy saját autostartot (bár van sokkal egyszerűbb is), és igény van, akkor még visszatérhetünk rá.

Demo Designer 3.

P.W.Smith als. Kovács Péter tollából következzék a program ismertetője:

Az INTRO-k után elénk tárul a főmenü. A

baloldali oszlopban a különböző lopott zenék közül, jobb oldaliban pedig az írásfajták közül választhatunk. A baloldali oszlop fölött található egy felirat: LOAD MORE MUSIX, ha erre ráclickelünk, 2 zeneoszlop közül választhatunk: 1 vagy 2. Ugyanígy lehet választani a jobb oldali oszlop fölött, csak ott más karakterkészletet lehet választani és nem zenét. Középen felül az **EXIT** felirat található. Klikkk! Bla...bla! **SPACE**! Ezután a SCROLL szövegét írhatjuk egy képernyőn át. Ha a mondandónkat befejeztük, tegyünk ki egy 'kukac' jelet, majd **RETURN**. Ezután a *KOALA* képet kell betölteni aminek a kódja A-tól Z-ig terjedhet. A töltés után láthatjuk a betöltött képet, majd egy menüt:

F1/F2 - Keret színek +/—
F3/F4 - Háttér színek +/—
F5/F6 - Beam színek
F7/F8 - Scroll színek
+/- - Scroll oldal
RETURN - Tovább

Ha ezeket beállítottuk:
L - LOADER, vagy
D - DEMO
közül választhatunk. Ezután megkezdhetjük a mentést lemezre. VÉGE!

Demo Music Creator

A **D.M.C.** leírását *PS/COMA* követte el:
Introduction... ez 1 nagyon arc zeneszerkesztő. Akinek megone, az biztosan ezt használja. Gondolok itt arra, hogy pl. ezzel készült a ***Gonosz Herceg*** vagy a ***Kastély*** zenéje. Ja! És ezzel írom + a ***CoVboy's Quest*** zenéjét is. Ne csigázzuk tovább a kedélyeket, vágjunk bele!
Ha a kreatív USER elindítja a prg-t, némi tömörítés után a **TRACK EDITOR**-ba jut.
A PRG IN-LINE BILLENTYŰI:
F1 - Zene lejátszása
F3 - Zene lejátszásának megállítása
F5 - Zene lejátszásának folytatása az abbahagyott résztől
F6 - Record (billentyűzetről)
F7 - Gyorslejátszás (RASTER TIME = 0)
F8 - Synteshizer
<— Főmenü
RESTORE - Inicializálja a szerkesztőt (a zene nem vész el, és nem is alakul át)
FŐMENÜ:
SOUND EDITOR: Itt szerkeszthetjük + az aktuális hangszereket, effektes vagy filteres beállításokkal.
FILTER EDITOR: Itt az egész zene szűrőbeállítását lehet elvégezni.
MUSIC SETUP: Sebesség és hangerő beállítása.
DISK MENU: Load/save/dir/dos command.
INFORMATIONS: Itt kaphatunk infot a billentyűzetkiosztásról és a készítőkről (színes TV-sek figyeljenek a RASTER-effektre **(Tényleg nem rossz — JOE)**).
TRACK EDITOR:
A 3 szólam 3 trackjét látjuk magunk előtt, keys:
S - Szektorszám megadása
\+ - Definiálhatjuk, hogy az ezután lejátszandó szektorok hány félhanggal magasabban szólaljanak meg
— - Ugyanennek az ellentetje
SHIFT + E - Track elölről kezdődik (END)
COMMO + E - Track vége (STOP)
SHIFT + RETURN - Adott szektor szerkesztése
* - Adott track a bufferbe kerül
@ - A buffer tartalma az adott trackbe kerül
SHIFT + C - Track másolása
SHIFT + X - Track felcserélés
SHIFT + CLR - Track törlés
SHIFT + T - Zene kiválasztása
SHIFT + I - Inicializálás **(Mindent töröl! — JOE)**
SECTOR EDITOR:
Itt szerkeszthetjük meg a zene egyes egységeit:
[,] - Szektorválasztás
<,> - Tudja a halál **(Én nem vagyok a halál, de ez ugyan azt műveli, mint a külső félhangos eltolás (TRANSPOSE), csak itt közvetlenül a hangokat írja át félhang +/— az adott szektorban, a CRSR-tól lefelé; ja, és közben nem árt lenyomva tartani a SHIFT-et... — JOE)**
\+ - Zene vagy sfx
£ - Lecsengés (GATE)
\- - Szünet (CONT)
COMM + D - Ritmusérték (DURATION)
COMM + S - Aktuális hangszer (SOUND)
COMM + G - Csúsztatás
*,@ - Bufferműveletek a'la TRACK EDITOR
SYNTESHIZER:
+,- - Hangszerváltás
0-7 - Oktávváltás
RUN/STOP - Vissza a TRACK EDITOR-ba **(Ezeknek, így magukban nem volna semmi értelmük, ezért ott van a billentyűzet, amelyről, mint egy szintetizátorról vihetjük be a hangokat, ez egy nagy előnye a proggy-nak — JOE)**
SOUND EDITOR:
Itt csak az FX byte a fontos **(Háááť? Nem csak az! — JOE)**:
DRUM EFFECT: Dobszerű hang (nem skálázható)
NO FILT RES: A többi hangszer filterbeállítása nem befolyásolja.
NO PULS RES: A többi hangszer hullámeffektje nem befolyásolja.
NO GATE FX: A hangszer nem halkul el, a lecsengés után is tovább szól.
HOLDING FX: Fokozatos elhalkulás.
FILTER FX: Amikor a hangszer szól, a többi szólam elhalkul.
DUAL EFFECT: Lecsengésnél zuhan a hangmagasság.
CYMBAL FX: Minden hang előtt kattan 1et az ADSR.
DISK MENU:
Itt a mentésről írnék. Ha megadtuk a zene nevét, tömörít, majd beírhatunk 1 1soros üzenetet a zene MEMDUMP-jába. Aki rippelt már zenét, az tudja, hogy miről van szó. A zenét 1000/1003-as formátumba menti ki **(INIT/PLAY — JOE)**.
A program hexadecimális értékeket használ. Talán azért is olyan népszerű, mert nagyon könnyű kezelni, és mégis profi zenék készíthetők vele. Magyarországon a *COMA* törésen kívül még nem láttam másolható verziót **(Ezittareklámhelye he-he — JOE)**.
Viszont ezt a verziót szívesen cserélném bárkivel 1 jó kazettás hangdigitalizálóra (pl.: ***DAISY SAMPLER***) vagy más jó stuffokra, a cím: *PS/COMA, Debrecen, Komlóssy u. 84. 4032*

Digi effektek lopkodása

A változatosság kedvéért most ismét Dr. Who of The Prodigyz csillogtatja tudását:
Nem árt, ha van valami cartridge is a közelben (pl.: ***Action Replay VII***, de más is megteszi).
Szóval indítsuk el a kiválasztott programot (pl.: ***OUTRUN EUROPA***). Ha szól a zene, akkor FREEZE és lépjünk monitorba. Általában $0800 felett leledzenek az fx-ek. Tehát M 0800, és F7. Addig gúvasszuk a szemünket a monitor (TV) irányába, amig egy rakás 55,77 byte-tal nem tanákszunk (jó nagy paraszt vagyok, mi?).
Ha megvan, akkor D cím, és F5. Addig sz*rako**unk, amig egy értelmes proggy nem látszik a pékernyőn (ez nem a nyomdahuba!). Ennek kell megtalálni a végét, ahhoz, hogy a digi fx-ek elejét megtaláljuk (huh, formában vagyok!).
Az ***OUTRUN EUROPA***-ban ez a cím a $17FE. Már csak a végét kell megtalálni. Ha nem lennénk benne biztosak, hogy ami a képernyőn van, az még digi effekt, akkor a **D** paranccsal meggyőződhetünk róla, hogy túlmentünk-e, vagy nem. Az OE-nél az fx-ek $17FE-$5E8E-ig vannak elhelyezve. Ezután töltsük be pl. a **DAISY SAMPLER**-t.
Ezzel külön tudjuk bontani az fx-eket, amelyeket a RM-ben használni is tudunk **(Ezek alapján már bárki ki tudja berhelni az OE digi hangjait — JOE)**

Kwik Copy

Olyan ez, mint egy kerekasztalkonferencia. Ezúttal *P.W.Smith als. Kovács Péter* következik: Miután betöltöttük és elkezdtük futtatni, betölti az előkészítés nevű file-t (ez a formattálás). Ezután elénk tárul a főmenü:
A - KWIK COPY:
1 - Egész lemezoldal másolás
2 - Működő sectorok
3 - File másolás
1- és 2-nél: F1 - Vissza a főmenübe
F3 - Forrás drive
F5 - Cél drive
3-nál: F1 - Vissza a főmenübe
B - EDIT DISK:
R - Olvasás lemezről
T - Track átírás: 18
S - Sector átírás: 00
F1 - Vissza a főmenübe
F3 - Drive szám átírás
'R' után: R - Olvasás lemezről
T - Track átírás: 18
S - Sector átírás: 00
E - Szerkesztés
W - Írás lemezre
N - Most
'E' után a monitort ill. a sectorokat írhatjuk át **(Szerintem az a blokk — JOE)**.
Hex és ASCII adatok.
Return: EDIT DISK menü.
'N' után a listát (directoryt) írhatjuk át
C - DRIVE SPEED
A RETURN megnyomása után a drive erősséget láthatjuk, ami (legalábbis nekem) 311.8 RPM körül van.
D - DIRECTORY: A Komondor 64 önmegsemmisítője és a képernyő roncsolása **(???!!! — JOE)**.
E - DOS COMMANDS
S - File törlése
R - File átnevezése
V - Lemez validatálása
F - Lemez formattálása
F1 - Vissza a főmenübe
F - Verify be/ki

Zoomlens III.

A program egy grafika editáló és konvertáló utility (csak szép magyarul), nem egy nagy durranás, de azért leírom, hátha érdekel valakit.
Betöltés után a főmenüt láthatjuk:
L - Kép betöltése
S - Kép kimentése
E - Kép editálása
Q - Kilépés
Ha a betöltést választjuk (L), akkor egy újabb menü tárul elénk, amelyből a betöltendő kép formátumát választhatjuk ki:
A - Blazing paddles
B - Koala painter
C - Adv. art studio
D - Artist 64
E - Vidcom 64
F - Image system
G - Paint magic
H - Doodle
I - Zoomlens pixel (a proggy saját formátuma)
Kép kimentésénél két választási lehetőségünk van:
A - Zoomlens picture
B - Zoomlens pixels
Itt az 'A' választásánál a program egy olyan file-t ment a lemezre, amelyet RUN-nal indítva a mentés előtt éppen látható képdarabot látjuk kétszeres nagyításban (zoom mód, ld. később).
Az EDIT-funkcióнál is egy menüsor fogad, amelyben a szerkesztő funkciók találhatók:
F1 - HIRES/MULTI váltás
F7 - Teljes képernyős kép
SHIFT 1-4 + 1-4 - Színek cseréje a CRSR-on belül
CRSR - Mozgás a CRSR-ral a képen
HOME - Ez biz' HOME
CLR - Ez is HOME, csak az X- és az Y-tengelyre tükrözve (gy.k.: END)
1-4 - Kép színeinek változtatása
CRSR - Ablak mozgatása a képen
SPACE - Kép nagyítása a kétszeresére (a keretre is kiterjed)
RETURN - Vissza a főmenübe
A szerkesztéskor csak egy részét látjuk a képnek, az ablakon belül tologathatjuk a CRSR-ral. Mint már említettem, a proggy semmi pluszt nem tartalmaz, egyetlen pozitívuma talán a keretre is kiterjedő nagyított kép előállítása. Ügyhogy, aki használható editort vagy konvertálót akar, az ezt nagy ívben kerülje.

WANTED!!!

Van egy pár program, ami eltűnt stb. Ezeket keresem — akinek megvan, az legyen **Oi!** rendes, és küldje el!!! Nos, a lista: **ARCHIVUM, BARD'S TALE 2.** (lehetőleg az *1541*-re is működő verziót!!!), **BORROWED TIME, THE BREW, BUBBLE TROUBLE, CARMEN SANDIEGO, CAVE GUENNIE, COLORIS, DAME, DROL, EAST C. WEST 1-2, EGGMAN, ESCAPE, Hajótörött, HEIL SPERMA, Kaputörő, KRYPTONITE** (lemezes!!!), **LOGY, LORD OF THE HELL 2., LORDS OF MIDNIGHT, MINDBREAKER, POKOL ANGYALA, SAVAGE ISLAND, S.H.I.T.** (nem a *220V* utolsó demó-játéka!!!), **SPLIT PERSONALITES, SUMMER TIME, SUPER PIPELINE, THRILLER, TRANSWORLD, TWIN KING-DOM VALLEY, WIZARD OF AKRYZ, ZOMBIE...** ***MEGATHANX!!!*** **(Érdekes, ezzel a játékkal még nem találkoztam...)**

MINDENFÉLE

A **(be)küldött stuffok**-ért, legyen az *program, leírás, stb.;* ***MEGA-THANX!!!*** minden "elkövetőnek"!!!

- **COV MOO! NEWS** *[CoV]*
  Végre elkészült az **első végleges** szám!!! Vannak még kis magyar csodák...
- **MEMÓRIABŐVÍTŐ**
  Van egy szépen tervezett kütyü **SYS**-től. ***EHHEZ KÉNE EGY KÉTOLDALAS FURATGALVANIZÁLT PANEL ELKÉSZÍTÉSÉHEZ ÉRTè EMBERKE!!! AKI TUD ILYET ILL. MAGÁRA ISMER, AZ JELENTKEZZEN!!!*** Infók:
  - kapacitás **128Kb—1Mb**
  - memóiaablak az alapgépben **$8000-$BFFF**. A bővítőben lévő memória **16Kb**-os szeletekben lapozható be az alapgép memórájába.
  - az alapgép EXPANSION csatlakozója át van vezetve a *bővítőben lévő EXPANSION 1.* csatlakozóra. A bővítő cím- és adatvonalai az *EXPANSION 2.* csatlakozójára van kivezetve.
  - kikapcsoláskor *sem* felejt!
  - lehetőség lesz így *egy ciklusos* lemezmásolásra is
  - lehet használni *RAM DISK*-ként. Pl. könyvtár szerkezetű adattárolás hozható létre, mint a **PC**-knél...
  - "hátránya", hogy külön program kell a kezeléséhez és egy kevéske átalakítás kell az alapgépben...

  EGYÉB INFORMÁCIÓKÉRT ÉS A PANEL SZERKESZTÉSÉVEL KAPCSOLATBAN A CÍM: *NAGY ATTILA* ***(SYS)****, Földes, Kinizsi u. 11., 4177.*
  Tel.: *06-52-318-644 /165.*

NEWS

- **BARD'S TALE I.**
  Nem újdonság, sokaknak mégis nincs meg a **játék első része**! Az átkonvertáló **CSÖRY** mester... ***A lényeg:*** *ha hiányodat pótolni szándékozol, akkor fordulj (—...) hozzám!*
- **BEAMOPHOBIA** *[LVN/GOTU]*
  Szép kis **logikai játék**; *LAVINA of GOTU* készítette. A terv még az intenzív osztályon készült **(Ez most NEM a szokásos baromkodás, csak egy zűrösebb este után megesik, hogy valaki a lépcsőről fejre esik...)**, és nem volt rossz ötlet megvalósítani sem! Egy fénysugarat kell vezetgetnünk több szinten át. Az **infoscreen** tartalma (sorrendben, fentről):
  TÜKÖR: Ezzel el lehet állítani a fény irányát, elforgatva.
  NAGY KÖR, célpont: Ide kell vezetni a fénysugarat.
  OPTIKAI CSŐ: Meg lehet törni a sugarat új irányba. El is lehet forgatni.
  KRISTÁLY: A fénysugárnak át kell rajta mennie, mielőtt a célba érne.
  "BIGYÓ": El lehet forgatni, ha a sugár átmegy rajta.
  BIGYÓ#2: Innét indul a fénysugár.



Irányítás: kurzor és **RETURN**, amivel a kül. dolgokat el tudjuk forgatni. **F1** indítja a fénysugarat. Ha elszabtuk, vagy végeztünk, akkor a **SPACE**-t nyomjuk meg!!!

- **BEAMOPHOBIA II.** *[—ua.]*
  ...Az előzőleg leírt **logikai játék** ugyanúgy kivitelezett f**Oi!**tatása; ***"The lost levels to the image of Kurt Cobain"...***
- **EWOX** *[A. & H. of GOTU]*
  Nnna! Valami egészen **iO!** kinézetű kis **mászkálós-ügyességi**!!! Kódolta *ACTION*, a grafika *HARRY* műve. Irányítás: **kurzor** és **shift bill.**
- **HUNTER** *[A.&H. of GOTU]*
  A készítők ugyanazok, mint a fent "említettek"... És ugyan**Oi!**an **iO!** elkészített játék! **HARRY** remek grafikus! Különben ez egy **shoot'em up!**; egy űrha-jóval vagyunk bal oldalt és **iO!**bb oldalról jönnek az ellenséges gépek és mindenféle "kütyük, bigyók, stb.". Irányítás: **kurzor** és **SHIFT**. Az **ESC** akkor kell, ha kilőttek.
- **SCUMM** *[ST. GLS of DS]*
  Már talán volt erről a **logikai játék**ról szó, de nem elég részlete-sen. Kocká(ka)t kell eltüntetnünk, úgy, hogy egy(-egy) hasonlóhoz érintjük. A kicsit nem kell és nem is lehet eltüntetni. Van **Oi!**an szint, ahol van három (vagy több) hasonló kocka is! Az időtől viszont nyugodtak lehetünk; *bonus-pont...* Irányítás: **JOY 2. port** vagy **3/W/A/4** és **SHIFT**. Az **ESC**-pel újrakezdhetjük a játékot, de elvesztünk egy életet. A **HELP**-re kilépünk a játékból és elmentjük a pontszámokat... ***A dolog a gyakorlatban, pl. az első pályán úgy néz ki, hogy:*** *mozgassuk a kis négyzetet középre és le, az egy kockahelynyi lyukba; most a (középhez viszonyított)* ***iO!****bb oldalról vigyük át a bal oldalra a(z első) kockát* ***(De úgyis csak azt lehet!)****; a kis kockát a lyukból rakjuk ki eggyel fel és eggyel balra; hogy a helyére rakhassuk a* ***iO!****bb oldali első kockát; kis kockát vigyük három kockányit* ***iO!****bbra; bal oldali első kockát rakjuk mellé; a lyukból a kockát érintsük a bal oldali, egyetlen kockához (hasonlóak); a kis kocka melletti kockát rakjuk a lyukba; kis kockát pedig balra, ameddig akarjuk, de a lyukban lévőt ki tudjuk belőle venni; lyukban lévőt érintsük a* ***iO!****bb oldali kockához. KÉSZ!!!* Hülyén hangzik leírva, de páran kérték a "leírását"! *Különben az ötlet egészen* ***iO!****; egy kicsit az* ***ATOMIX****-hoz hasonlít, de itt az elemek megállíthatóak!*
- **SPACE CASTLE** *[A&H/G.]*
  Kódolta *ACTION*, az "baromi **iO!**" grafika *HARRY* műve. Egészen újszerű **képekkel teli magyar nyelvű adventure**. A **kurzor fel** és **le** billentyűkkel választhatunk a megadott cselekvések között, a **RETURN** megnyomásával. Így többfajtaképpen is megoldhatjuk a játékot és "meXerezhetjük az űrmesteri vizsgát"...

- **AIRCRAFT** *[WOLF]*
- **GYILKOS FOGADÁS** *[WOLF]*
  Két egyszerű, több mint egy éves **szöveges adventure**-ökről van szó. Az **AIRCRAFT** története az, hogy "ELRABOLTÁK A LEGÚJABB REPÜLŐGÉPET." Egy kém kifürkészte, hogy hová is dugták — és nekünk kell visszaszereznünk. A **GYILKOS FOGADÁS** a középkorban játszódik; két gazdag zsarnok fogadást tesz ránk, hogy meg tudjuk-e ölni *Heroldot*, a gonosz zsarnokot, vagy sem?!
- **ZAGAN WARRIOR** *[???]*
  Ez egy oldie but... 3D ügyességi-lövöldözős játék.

TÉRVIHAR

Legelőször is sok-sok köszönet *(Turán Zsolt)* **TMH**-nak, amiért elküldte a leírást **(Ez alapján vittem végig a játékot)**, ráadásul kétszer is **(Cseles voltál, *CoV* és az *én* címemre is írtál...)**. Szerencsére akad még pár **Oi!**an rendes emberke, akik a szívükön viselik a **SAROK** és a **PLUS4** sorsát. Mint pl. ennek a ***szöveges adventure****-nak az írója;* **LAVINA** is... Az intro elég szépen indul, utána megkapjuk a kerettörténetet...: *"2666-ot írunk. Otthon alszol, amikor eljut Hozzád a telepatikus üzenet: "Többezer éves átok teljesült be. Egy őrült fáraó alkotta meg, melynek hatására a Tér és az Idő dimenziói* ***(Enyje, a nyelvtanát nekie!!! Sebaj, lesz még ilyen...)*** *összekeverednek. Az emberek egyik pillanatról a másikra a létezés legszélsőségesebb helyzeteiben találják magukat. Az emberiséget összeomlás fegyegeti, egyre kisebb időközönként támad fel, és csitul el a Térvihar. Az átkot három tárgy segítségével lehet feloldani:*
- *a Talizmán, ez egy gyűjtő házában van*
- *a Bíborkő, ez csak a másik dimenzióban található*
- *az Arangy Szkara-beusz, ez a piramisban van elrejtve.*

A Szentély valahol a piramisban van... De van egy nagyobb baj: kezd hozzáférhetővé válni egy Másik-Mocsaras-Világ dimen-ziója a földiek számára ***(Most ez miért baj?!)****. Jó teret!" Amikor felkelsz, már máshol vagy...*
El is kezdhetjük a játékot! Ja, itt a *bil-lentyűzet-kiosztás*. Ne kelljen keresgélnetek: Hosszú ékezetek (Á, É, Í, Ú, Ó) a nekik megfelelő billentyűkkel (A, E, I, U, O) érhetők el és a **C=** megnyomásával.
Ö — @, Ő — +Commodore
Ü — *, Ű — +Commodore
Ja, és az **F1** ismétli az előző parancsot!!! Ezenkívül pár rövidítés: **V(IZSGÁL), N(ÉZ), L(ELTÁR)...**

A GYŰJTŐ HÁZA

Kezdetben a hálószobában vagyunk **(V ÉJJELI-SZEKRÉNY)**. Találtunk valamit **(F)**, amiről a leltárból **(L)** kiderül, hogy egy

rádió. A szekrénynek logikusan fiókja is van (**HÚZ FIÓK**), benne pedig egy *szigszalag* (**L**). Keletre (**K**) van a dolgozószoba. Itt egy asztal és egy állólámpa van (**V ASZTAL**) — az eljárás ugyanaz, mint az előbb (**HÚZ FIÓK**)... az eredmény már nem ugyanaz, mert zárva van. Hogy fény gyúljon az agyunkban, kapcsoljuk be a lámpát (**BEKAPCSOL LÁMPA**), utána északra (**É**) menjünk, majd fel (**FEL**) a lépcsőn és keletre (**K**), be a szobába. Itt nincs semmi reakció az érthető próbálkozásokra (...), de a szekrényben (**NYIT SZEKRÉNY**) találtunk egy *légfrissítőt*. Mászkáljunk egy sort (**NY, 2x LE**) a pincéig. Itt van egy láda. Nyissuk ki (**NYIT LÁDA**). *"NEM TEHETED MEG!"* Mivel (**V LÁDA**) lakat van rajta. Azanyád! Dühünket egyedül a rádión tölthetjük ki (**TÖR RÁDIÓ**), aminek meglesz az eredménye: szétesik, és egy *drót* lesz nálunk. Kis betörőjelöltek rögtön rájöhetnek a funkciójára; ezzel kell kinyitni a ládát (**NYIT LAKAT DRÓT, NYIT LÁDA**). Egy *fémdetektor* a jutalmunk. Kóricáljunk egy sort (**FEL, É**). Egy szobában állunk, a fal mellett egy szekrény van (**V SZEKRÉNY**), benne pedig egy kabát (**V KABÁT**), abban pedig találunk valamit (**F**), ami egy *kulcs* lesz. Menjünk a könyvtárba (**D, K**), ahol is szokásához híven könyvek vannak (**OLVAS KÖNYV**)... *"Feljegyzések a másik Világról.*
—TEJFA: Tejnek nevezett nedve jól ég.
—TOBOLDIÓ: Kemény termés, öblös héjjal.
—POTEITEK: Veszélyes húsevő rovarok.
—TŰZTÖLCSÉR: Bizonyos anyagok hatására lángoszlopot enged ki a földből.
Kézirat lezárva: 2665. dec. 5."
Nem éppen sok információ, de valamire csak iO! lesz. Menjünk vissza a dolgozószobába (**NY, D**)! Ha eddig nem tettük volna, akkor kapcsoljuk be a lámpát (**BEKAPCSOL LÁMPA**). A kulccsal kinyithatjuk a fiókot (**HÚZ FIÓK**), az ott lévő *bicska* és *lap* így a miénk lehet. A lapot tartsuk a fény felé (**TART LAP FÉNY**), hogy megtudjuk a kódot. Látogassuk meg a hálószobát (**NY**)! Az ágyat nézzük meg alaposabban (**V ÁGY**). Egy párna és egy takaró. A párnát vágjuk fel (**VÁG PÁRNA**) és a benne elrejtett noteszt olvassuk el (**OLVAS NOTESZ**), hogy újabb kóddal legyünk gazdagabbak. Újra mehetünk a dolgozószobába (**K**). Hmmm... A fémdetektort eddig még nem használtuk. Ez így nem mehet tovább (**HASZNÁL FÉMDETEKTOR**)! Na ugye?! Rátaláltunk egy páncélszekrényre, amit a noteszben lévő kóddal automatikusan ki tudunk nyitni (**NYIT PÁNCÉLSZEKRÉNY**). Benne egy *kódkártya* lapul. Menjünk a szobába (**2x É**) és másszunk bele a szekrénybe (**MÁSZIK SZEKRÉNY**), majd belülről vizsgáljuk meg (**V SZEKRÉNY**). Poénból benne van egy gomb. Nem kabátgombról van szó, mert ezt meg is lehet nyomni (**...És még mit ill. kit lehet "megnyomogatni"???!!!**), úgy, hogy annak valami effektje is legyen (**NYOM GOMB**); jelen esetben egy titkosajtó tárul fel, amin menjünk át (**É**). Ha már egy gép előtt ülünk, akkor tud-juk, hogy az itt lévő számítógéppel mit is kell legelsőre csinálni (**BEKAPCSOL COMPUTER**). A lapon lévő kóddal egy lézerfalat semlegesítettünk. Mehetünk vissza a szobába (**D, KI**). Nézzünk körül (**N**). Hopp! Van itt egy szép szőnyeg. Adventure-ökben ritkán említenek meg lényegtelen dolgokat... Tehát valamit kell vele csinálnunk. A legegyszerűbb elhúzni (**HÚZ SZŐNYEG**). Az így látható csapóajtót szépen kinyithatjuk a kódkártyával (**NYIT CSAPÓAJTÓ KÓDKÁRTYA**), és utána már mehetünk is lefelé (**LE**). Egy titkos pincében vagyunk. Két oszlop között lézer VOLT, amíg a számítógéppel nem kapcsoltuk ki. Menjünk a pince végébe (**É**) és várjuk meg (**VÁR**), amíg a kamera elfordul az itt található asztaltól (**V ASZTAL**), ahol is egy kemény plexi-búra (**V BÚRA**) alatt van a **talizmán**!!! Hogyan is szedhetnénk ki?! Ha szét lehetne olvasztani. Biztos van egy pár emberke, aki szórakozott már azzal, hogy spray és tűz segítségével "lángszórózzon"! Készítsünk mi is egyet, a "hozzávalók" már megvannak (**RAGASZT ÖNGYÚJTÓ SPRAY**) és használjuk is (**HASZNÁL LÁNGSZÓRÓ**), hogy szétégessük a plexit és megszerezzük a talizmánt...
"Szétéged a plexit és megmarkolod a talizmánt... Lassan süllyedsz az eszméletlenségbe azután lassan tisztul az elméd és feltápászkodsz.... De nem itt, hanem ott."
A cuccaink elvesznek, kivéve a talizmánt...

A MOCSÁR

"A mocsárban vagy, egy kis tisztáson. A földben egy tűztölcsért látsz." Nem tudunk vele sokra menni, menjünk nyugatra (**NY**). A mocsár tőzege egy kicsit süppedt (**V TŐZEG**), mert egy kő van benne. A bokrot sem árt megvizsgálni (**V BOKOR**) és leszedni a gyümölcseit (**SZED GYÜMÖLCS**). Ez lenne az a bizonyos *toboldió*. Menjünk a düledező kunyhóhoz (**2x D**), vegyük fel a *botot* (**F**) és a manóval beszéljünk (***BESZÉL MANÓ***)... *"Üdv idegen! Hozd el nekem a gyémántot, és megjutalmazlak. Segítek. Azzal csettint egyet, de Te nem észlelsz semmi változást."* ...Ennyit a dologról, de azért menjünk gyémántot gyűjteni. Szépen sétáljunk a barlangig (**2x É, 2x K**). Sziklák vannak a nyílás mellett, amik elég élesek (**V SZIKLA**) ahhoz, hogy megfenjenek egy követ (**ÉLEZ KŐ SZIKLA**). Valóságos penge lett belőle. A toboldiót pedig, helyi agresszivitásunkat kiélve vágjuk a sziklához (**DOB TOBOLDIÓ SZIKLA**), hogy *tobolhéj*at kapjunk. Menjünk az erdős részhez (**D**), ahol fák hajladoznak... Természetvédők hunyják be a szemüket, mert a faág töréséért nem lehet kapni zöld pontot (**TÖR ÁG**), de hát végül ez a szokásos "brutalitás". A fára fel is lehet mászni (**MÁSZIK FA**), és ha már van ott *lián*, akkor vágjunk éles kövünkkel (**VÁG LIÁN**). Menjünk le (**LE**) és irány a Vörös-tó partja (**É, NY, É**)! A víz fortyog és büdös is. A parton egy tutaj feXik. Gyanús ez a létyó, de vágjunk neki (**MÁSZIK TUTAJ**), nem?! Nem, mert egy szörnynek lételeme ez a randa lé, és nem akarja, hogy nekünk is az legyen. Rádásul éhesnek is tűnt... Tehát először készítsünk szigonyt (**KÉSZÍT SZIGONY**), hogy beütutajozva (**MÁSZIK TUTAJ**) le tudjuk nyomni (**ÖL SZÖRNY SZIGONY**)! Ja, ugye nem vagytok dühösek?! Egy szigetre érkeztünk, ahol egy különös fa áll (**V FA**). Azért különös, mert toboldió van rajta (**SZED GYÜMÖLCS**). Van itt egy sziklafal is (**V SZIKLAFAL**), aminek a tövében sziklák állnak. Természetesen a kalandorok rögtön tudják, hogy a rejtett üregben (**TOL SZIKLA, NY**) lesz a gyémánt (**F**). Menjünk vissza a partra (**K, MÁSZIK TUTAJ**) és töltsük meg a tobolhéjat vízzel (**TÖLT TOBOLHÉJ VÍZ**), és ezt öntsük a tűztölcsérbe (**ÖNT VÍZ TŰZTÖLCSÉR**), mert ez az a "bizonyos anyag", amitől tűzoszlop fog felcsapni. A manónak illene elvinni a gyémántot (**NY, 2x D, AD GYÉMÁNT MANÓ**)... *"Köszönöm. Cserébe itt ez a kenőcs, hasznát fogod venni, idegen."* Így a *kenőcs* majd megvéd a poteitek-től (**HASZNÁL KENŐCS**). A tejfát még nem láttuk, meg kéne kuksizni (**2x É, 2x K, D, NY, V TEJFA**). Vastag kérge irritáló (**LESZED KÉREG**). A zöldes, tejszerű levéről azt olastuk, hogy **iO!** ég. Van nálunk egy ág, belemártva a lébe lehet **fuck**!lyát készíteni (**MÁRT ÁG TEJ**), és már van egy tuti kis *fáklya* is a tárgyaink között. Mehetünk is kiélni piromániánkat a tűztölcsérhez (**K, É,NY, TART FÁKLYA TŰZ**)! Könnyedén meggyulladt. A barlangban nem voltunk még... Mivel most már láthatunk a sötétben is, nem ártana bemenni (**2x K**). Északra **fOi!**tatódik, ahol is a kedves kis poteitek vannak. Mondjuk mi be vagyunk kenve, tehát mehetünk tovább (**É**). A barlang végén egy állvány áll, ahol is a bíborkő van (**V ÁLLVÁNY**)!!! Gyerünk és szerezzük meg!!!... Illetve nem, ha most megint meghaltok miattam, akkor már TÉNYLEG ideesgek lesztek.
Szóval nézzük csak meg **iO!**bban a falat (**V FAL**), mert az ottani lyukból szépen teletűzdelnének minket a kilőtt nyilak. A toboldió héja kemény, tehát tömjük el a nyílást (**RAK GYÜMÖLCS NYÍLÁS**). Így már felvehetjük a második tárgyat (**F BÍBORKŐ**), nálunk lesz a *bíborkő*.
"Amint megérinted, ismét feltámad a Térvihar, így a piramisba kerülsz."

PIRAMIS

(**...De nem az együttes.**) Egy óriási teremben vagyunk. A falon ábrák (**V ÁBRA**), amik közül az egyik a vizet jelképezi. Az ábrák felett egy nyílás van (**V NYÍLÁS**), ahol is egy kampó van. (**Hallod ezt, Kampó?!**) Menjünk a fOi!osóra (**K**), de a pókhálós részt kerüljük (**D**). Egy óriási terembe jutottunk. Ennek a közepén egy kicsinyített szfinx van (**V SZFINX**). Csillog a szeme. Másszunk fel rá (**MÁSZIK SZFINX**) és nézzük meg **iO!**bban (**V SZFINX**), mert a csapóajtón lemehetünk a belsejébe (**NYIT CSAPÓAJTÓ, BE**). Van itt egy *kötél* (**F**) és egy kar (**FORDÍT KAR**)... A kar valamit aktivizált; — kattanás hallatszik. A kötélnek pedig biztosan hasznát vesszük a kampónál (**Hé!**), menjünk tehát oda (**KI, LE, É, NY, DOB KÖTÉL KAMPÓ**) és ha ráhurkoltuk a kampóra (**Ez már felháborító!**), másszunk át az újabb fOi!osóra (**MÁSZIK KÖTÉL**). A falakra "furcsa árnyak" esnek. Nézzük csak meg ezt a falat (**V FAL**)! Nnna, van rajta egy mélyedés (**V MÉ-LYEDÉS**), abban pedig egy *bot* (**F**). Menjünk a vízmedencéhez (**K**), ettől voltak "furcsa árnyak" a falon: tele van (**V MEDENCE**). Ergo le kéneereszteni, nem?! Hogyan is lehetne... Hmmm... Valahol volt egy vizet szimbolizáló ábra (**NY, MÁSZIK KÖ-TÉL**), amit megnyomva (**NYOM ÁBRA**) halljuk majd a megnyugtató csobogást (**Csak nyugodtan... Mintha a WC-n lennénk!**): valamit már megint szét***(—ID?)!!! Másszunk bele a már üres medencébe a kötéllel (**MÁSZIK KÖTÉL, K, MÁSZIK KÖTÉL, K, MÁSZIK MEDENCE**), hogy felvegyünk egy *gyűrűt* (**F**). A pókhálós résztől nem mentünk tovább, most már megtehetjük, mert a bottal szét tudjuk szakítani a pókhálót (**KI, NY, MÁSZIK KÖTÉL, K, HASZNÁL BOT**) és tovább tudunk jutni (**K**). Itt van a szentély! Egy oltár előtt állunk (**V OLTÁR**), amin egy OLTÁRI kis lyuk van. Ebbe pont belepasszol a gyűrű (**RAK GYŰRŰ OLTÁR**), és előcsúszik egy kőlap, hogy a zöld lével teli átkot ill. Térvihart okozó üst bukkanjon elő. Szépen pakoljuk bele a meglévő cuccokat (**RAK TALIZMÁN ÜST, RAK BÍBORKŐ ÜST**). ***Aki most be akarja fejezni****, az mégegyszer rakja bele (pl.) a bíborkövet (**RAK BÍBORKŐ ÜST**)!!!* Ugyanis némi adag programhiba **iO!**voltából ezzel vége is a játéknak!!! Persze ha ehelyett nézelődünk (**N**) egy sort, akkor a képbe kerül egy *kőszem* is (**F**)! Lehet visszamenni a szfinxhez (**NY, D**)! Csillogtat a szemével továbbra is (**V SZFINX**), nyomjuk be hát neki (**NYOM SZEM**)!!! Nem volt rossz dolog a meXokott rongálási vágyunk, mert egy újabb **fOi!**osónk lett, délre (**D**). A titkos helyiségbe kerültünk, aminek a keleti ajtajánál egy szobor áll (**V SZOBOR**). Szegénykének hiányzik egy szeme. Az előbb kinyomtunk egyet, most tegyük **iO!**vá (**RAK KŐSZEM SZOBOR**)! Mehetünk is a sírkamrába (**K**), ahol is furcsa szag terjeng... Talán a fali szarkofágból (**NYIT SZARKOFÁG**). Nem egy ***Total Eclipse*** a játék, mert az itteni múmia (**N**) nem kezd el ránk (3D) lövöldözni. Csupán egy adag gézt kell levakarnunk szikkadt testéről (**LESZED GÉZ**) és miénk az *arany szkarabeusz* (**L**)!!! Pottyantsuk bele az üstbe (**NY, 2x É, K, RAK TALIZMÁN ÜST**), hogy végre kivégezzük a játékot: *"Ahogy belerakod, óriási kisülések közepette ködoszlop csap fel, és szertefoszlik. Megállítottad a Térvihart! See ya in my nem adventure as soon as possible..."*
Izé, **iO!** dolog volt. **EL LEHET VELE SZÓRAKOZNI!!!** Mondjuk az a rész kicsit zűrös, hogy a végén újra a talizmánt rakjuk bele, de sebaj...

■ ***Simon János (Xinó, Jahny, Mr.AIDSface stb.)***

Hola dudek és dudák. Meg a sörnyitó. Mielőtt valaki érdeklődő levelet írna: a 'hola' nem finn, hanem kínai köszönés. 'Sörnyitó'-s szókapcsolatban pedig kérdő mondat. Ennyit mára a nyelvtudományokból. Szóval már megint itt vagyok. Hogy szalad az idő! Pedig már éppen elkezdtem volna megválaszolni a '90-es leveleket (többek szerint az egy elég jó évjárat), és már megint CoVboy Postát kell gyártanom! Szomorú vagyok. Alig vesztek valamit. Pedig annyi eladó cucc van errefelé! (Getto is kihízta az összes nadrágját...) Meg azért is, mert a múltkor feltűnt tanár úr levelétől mindenki ideges lett. Ez még nem lett volna baj, de mindenki levelet kezdett írni tőle... Meg azért is, mert rajtam van az a szörnyű felelősség, hogy ezt a szánalmas papírhalmazt valahogy feldobjam. Sajnos ezidáig meg mindig leesett. Sebaj. Fő a vidámság! Először arra gondoltam, hogy sokat lendítene az ügyön, ha mondjuk én nem lennék, és — mondjuk — együgyű leírások vennék át az én gyönyörű háztájim helyét. Sokan boldogak lennének... Ja. De hol fizetik ezt meg nekem?! Nem megyek sehova. A következő világrengető ötletem az volt, hogy top-listákat fogok nyomatni. Meg keresztrejtvényt. De akárhogy is — a topless csak jobb! Keresztrejtvény pedig csak vasárnap cool, a vallási műsorokban. Szóval már csak egyetlen esélyem maradt, hogy boldoggá tegyelek benneteket: MEGISMÉTELJÜK AZ ELITE-sorozatot! Nemnem, nem is kell hálálkodnotok — mindent értetek! (... csak pénzbe ne kerüljön!) És a jubileumi szám alkalmából megjelentetem 'Összegyűjtött nyomadbihaim' c. korszakalkotó opuszomat! És a 'Megválaszolatlan leveleim' c. füzetkét is (terjedelmével maximum a Dallas forgatókönyve versenghet). Addig is pihentetőnek itt van egy kis levelezés, ahol jó szokásom szerint összelapátoltam mindenféle zöldséget. A sok zöldség egészséges: egyrészt megnyugtat, másrészt sok benne a C-vitamin, harmadrészt pedig majdnem mindegyikből lehet pálinkát főzni (vagy legalábbis megpróbáljuk!). Hurrá!



Let's lynch the teacher!

CoVboy: Azért választottam ezt a régi, vidám Dead Kennedys-szám címét az alant elterülő levelekhez, mert a múltkori háztájiban megjelent tanár bátyó levélkéje igencsak feldobta a Posta forgalmát. Kedves barátom, Ön igazán népes rajongótáborra tett szert! Hála a médiának, Friderikusz visszaadhatja az ipart: megvan az új sztár, akinek rajongók és baseball-ütős érdeklődők próbálnak a nyomára akadni! Tisztelt Öntől mindenki igen ideges lett: a fanclubjának egyik része igen elégedetlen visszafogott stílusával (ezek közé tartozom én is, mert manapság már vulgáris a bulgár is), a másik fele szintén elégedetlen, Ők viszont más okból. Egyszer már válaszoltam tisztelt Önnek, de közben egyéb pöttehenészek is magukra vállalták ezt a feladatot — én meg nem leszek semmi rossznak az elrontója...

Helló Karesz!
Szeretnék reagálni a leveledre, melyben kissé szidalmaztad a CoV formai és tartalmi megjelenését... Azért nem a PC rovatban reagálok, mert nem lenne érdemes ilyen 'emberekkel' foglalkozni, mint te... Te azt hiszed, ha tanár vagy akkor magát a szellemi elitet képezed... Ez már kitűnt leveled első pár mondatából is. Akkor most képzeld el, hogy a *Fővárosi Oktatás Technológiai Központ*ban dolgozok. És lám mégsem 'játszom az agyamat'. Természetesen nem tanárként dolgozok ott, hanem programozóként. Úgy érzem ennek a munkahelynek van egy status quo-ja.
Nos, itt mondta egy kollegám, hogy ma még a tanárok részére nincs informatikai képzés. **(Nincs is rá szükség: már helyből olyan okosak, mint más nekifutásból — CoVboy)** Tehát konkrét számtech. ill. informatikai tanár NINCS! Ráadásul meg azt is mondtad, hogy az oktatás DBase és ehhez hasonló nyelvekben folyik. Nem gondolod, hogy inkább a technikát kellene megszeretettni? Kit érdekel a DBase? Vagy a QBasic? Ha valaki programozónak készül, akkor kiröhögi a tematikátokat. Ha pedig valaki felhasználási szinten fogja használni a gépeket, akkor annak minek a QBasic kvalifikáció? Ama pár mondattal, amit az oktatás milyenségével kapcsolatban ejtettél, sikerült végérvényesen nevetségessé tenni magad.
Elfelejtetted megmagyarázni, hogy miért jók a CD-s alkalmazások! Mert a programozói tudás csekélységét villantják föl? Hátszáz megán bármit el tud érni még egy kezdő is. Amit nem tud megcsinálni, kiszámoltatni a coder, azt letárolja. Pár év múlva egy printf függvény 3 mega lesz... Ha ez a tendencia folytatódik.

Hogy kik veszik ezt az újságot? Én már a MÁSODIK számtól folyamatosan olvasom az újságot és rajtam kívül még jópáran. **(Idült beteg — CoVboy)** Ezért ért engem hihetetlenül érzékenyen a megnyilvánulásod.
Akkor most én is durva hangnemben: A kutyát nem érdekli, hogy egy nagyképernyős hű(j)e számtech. tanárnak mi a véleménye az újságról... Nem kell elolvasni és nem okoz problémát. Comprende? Ezt az újságot Finnországban is olvassák!!! Bármennyire is hihetetlenül hangzik. És köztük van egy olyan ember, aki HAT(!) nyelven beszél. A hat nyelvben benne foglaltatik a magyar és az ógörög is. Akkor te mire vágsz fel? A kiváló szakkartársaidról megvan a véleményem... Kevés igazi tanárt ismerek, akiknek a célirányos oktatás fontos, nem pedig, hogy 'beleverje' a saját elveit a diákokba. Ezek után leveledet nem tudtam minek vélni, mint egy szimpla, bunkó ember megnyilvánulásának.
-=Psycho/TSi Alive!=-
S3057WER@SUN10.VSZ.BME.HU|root@193.224.166.1|Psyc@iRCFido:
Psycho@2:371/10

Kedves, igen Tisztelt Tanár úr!
Ön pontokba szedve közölte a mondanivalóját, én is ezt fogom tenni, csak előbb egy kicsit tépem a számat.
Mivel címet nem találtam, így kénytelen vagyok CoVboy-on keresztül elérni magát. Amúgy szerintem elég sunyi dolog kritikát alkotni úgy, hogy másoknak nem ad lehetőséget vitatkozni, elvégre sem címet, sem a teljes nevét nem hozta a tudomásunkra.
Mellékesen: Hány középiskola található Gyomaendrődön?

1. Borító: Persze, hogy lehetne jobb, semmi sem tökéletes. De amíg nem látta az 1-2 számokon a görbe lábú ninját és a Batman-t, addig ne szidja a 46/47-es számot. **(Yikes! Kodreán művész úr úgy látszik végérvényesen bevonult a halhatatlanok panoptikumába... — CoVboy)** Jelentős fejlődés, és ami azt illeti, istenem, rossz rajzolót választottak. Az utóbbi 20 szám viszont impozáns és mutatós.
2. Leírások: Na, ebből a pontból (a leveléből) egyértelműen kiderül, hogy Ön milyen géptípussal rendelkezik. Azt hiszem, maga igen akut PC megalomániában szenved. Rá kéne ébrednie a tudatra, hogy más is van a világon, a C64 pl. igen régóta a hazai piac nagy százalékát teszi ki, ennél fogva (mivel fejlesztés nem történt) gyorsabban avult el, de kíváncsi vagyok, 15 év múlva kinek lesz kedve 386 DX-et vásárolni (bár a jövő mozgásban van), most ez a gép számít alapnak (PC-k világában), e ki tudja mi lesz talán jövő ilyenkorra. A szoftverházak egyre nagyobb tökéletességre törnek, ez egyre nagyobb memóriát, és CPU sebességet követel, így az egész ipart a szoftver határozza meg, a szoftver és hardver ipar egymásra van utalva. Ha pl. a Microsoft kihoz egy olyan szoftvert, ami mindent tud, viszont csak Pentium-on futkos el (vagy DX 4-en), akkor minden tehetősebb vállalkozás Pentiumot fog venni. A C64 viszont igen szép számú játékprogramot tudhat a háta mögött, tehát aki játszani akar, annak majdnem eszményi.
3. Hirdetések: Mindenki a saját szakállára kalózkodjon! A CoV szerkesztői leszögezték, hogy a hirdetések szövegéért felelősséget nem vállalnak, így csak a hirdetés feladóján kérhető számon, hogy milyen hirdetést adott fel. Jogilag ennyit.
4. A Fantasy prg.-k azért lettek kitalálva, hogy a gyerek ne darabolja fel a barátját, hanem a computeren keresztül vezesse le a benne felgyülemlett feszültséget. Van aki ezt szereti, pl. én a sci-fi-t és a cyberpunkot, de tisztelem pl Jókai, vagy Mikszáth munkásságát is, és nem gyalázom és nem is szidom őket. **(Pedig az biztos marhára érdekli őket — CoVboy)**
5. Egyetértek, a +4-es valóban elavult gép, szép kort ért meg, elhunyt, ne piszkáljuk a maradványait! Jó pont, hogy nem szapulta agyon őket.
6. Felhasználói rovat: Személy szerint nem nagyon szoktam elolvasni, így nem kívánok állást foglalni a témában, a C64 viszont kifejezetten irodai gépnek lett kitalálva.
7. Getto komiksz: Az összefüggéseket megtalálja az előző és az azt követő számokban, egyébként hagyjuk békén szegény Getto-t, úgyis elég baja lehet most a jogvédelmi perek miatt. **(Nem kellett volna plagizálnia az ÉN sörömet — CoVboy)**

Hogy mi a jó az angol nyelv *kiejtés szerinti írásában*; erre csak azt tudom mondani, hogy jó poén! Ami a készítő gárda nyelvtudását illeti, állítom, hogy legalább (talán ismerős a szó matekból) annyival rendelkeznek, amennyivel én is, eljöhet megnézni az oklevelet, ha nem hiszi el. Továbbá: kevés ember van, aki nálam trágárabb. Erre nem vagyok büszke, de ezt nem a CoV váltja ki bennem. Ha akarja 3 nyelven küldöm el magát melegebb éghajlatokra.

8. Levelezés: Ezen a ponton csak röhögni tudok, ezzel a megjegyzéssel a fél magyar ifjúság előtt leégette magát. Kíváncsi vagyok, hogy a gyomaendrődi diákság hány százaléka kacagott fel e pont olvasásakor.

Levelének többi részére CoVboy tökéletes választ adott, viszont ha nem tudja elképzelni, hogy ki az aki ilyen lapot olvas, akkor küldhetek egy fotót magamról, hogy legyen valami halvány fogalma, sőt meg meg is látogathat (15h-7h) ha felemelő csevelyre lenne szüksége, de elvitatkozhatunk a CoV hasábjain is, ezzel szórakozást nyújtva a többi olvasónak, és hogy egy picit tisztességesebb legyek Önnel szemben: levelem végére odabiggyesztem a címemet:

KONSICZKY ZOLTÁN, Budapest,
XI. Bártfai u.8/B. 1119.

CoVboy: Nem eszik olyan forrón a Szását. Mit aggódtok? Hát elégedetlen volt a barátunk. Van olyan. Meg lehet is, amig ingyen van és nem csapkodnak baseballütőkkel a határa. Nem tetszik — nem tetszik. Vagy utál, vagy szeret — lényeg az, hogy a középszerűség hálójába ne ragadjunk bele.

Adventour bonus

Hello evrybady!!

A CoV#45-ben azt írtátok, hogy C64-re már nagyítóval kell keresni a színvonalas gémeket úgyhogy itt van egy viszonylag nem túl régy proggy leírása:

DEFENDER OF THE COV

Kerettörténet: Valamikor 198vanvalahányban megjelenik az 1st már számtalan sok (sz)ámítástechnikai (remélem jól választottam el — a szerző) **(Ne aggódjon, fiam, ha szükséges, akkor majd én szurkálok — CoVboy)** magazinújság, könyv, irattömb kapható az újság, magazin, könyv, irattömb árusoknál ezek mindannyian kb. azon a szinten vannak, ami a jó&a rossz jelző között található (gyk: közelitőleg1Nlő) félúton. **(Álljunk meg egy szóra! A szavakat usque értem, de mit jelent a mondat? — Vágó István)** Ezek közé tartozik 1 SPV nevű folyóirat, könyv, újság, magazin, irattömb is. Mennek is szépen a dolgok (eddig tök sablon ez a mondat, de más nem jutott SZMbe) amíg 1szer az SPV szerkesztősége (mind az 1.75) a 25. szám megjelenése után/előtt úgy dönt/dőlt hogy mostantól (időszámításunkelőttezerkilencszáznyolcvanvalahány) CoV néven fogja rontani a levegőt. Telikmúlik az idő & 1re több 1orrú pártol át az új újság, könyv, magazin, folyóirat, irattömbhoz/-höz amely közben megnövekszik 1 CoVboy nevű illető személyével. Ám egyszer 1pár év, hónap, hét, nap, óra, perc, secundum later felbukkan 1 csapat akik szintén vonzódnak a C64-hez (kompjúterhomik) és elhatározzák hogy megalapítják az 576 kbájtot amely szintén egy számítástechnikával (pontosabban játékokkal) foglalkozó újság, magazin, könyv, folyóirat, irattömb volt/lett. Sokaknak jobban tetszik az új lap, mint a CoV, ezért átállnak a konkurenciához. Amikor CoVboy meglátja hogy sorra fogynak az olvasók, azonnali riadót fújt és csatarendbe szedte az egész HQ-t hogy felvegyék a harcot a betolakodókkal!

Mielőtt még lapoznál, megnyugtatlak, hogy ez nagyon meggondolatlan lépés lenne részedről, hiszen máris jön a megoldás:

Betöltés után ki kell választanunk hogy CoVboy személyével akarunk játszani, vagyis mindenki nyomja meg azt a hosszú gombot a billentyűzeten ott lent!

Előételnek tudom ajánlani:

TOURNAMENT: a területszerzés legegyszerűbb módja. 2 csávó támasztja a fejét egy Pub-ban. **(Nyilván elhúzódott náluk a PUBertás kor — Pubi)** A feladat egyszerű: ha felhangzik egy sikoly, markoljuk meg a joyt és rángassuk ahogyan csak tudjuk.

CONQUEST: ez már jóval izgalmasabb mint az előző volt. Itt sem kell csinálni semmit csak várni amíg be nem ugrik 1 menü (ha valakinek nem ugrik be az kapcsolja be a TV-t. Ha még így sem jó akkor irány a NONstop service!

READ CoV: 1xű (MFC-knek: egyszerű) mission az user előveszi a CoV legújabb, dupla, jubileumi számát és kétszer elolvassa a CoVboy postát. **(Az kellemes. Végre történik valami jó is ebben a játékban... — - CoVboy)**

MOVE GUYS: a lamerek mozgatása. Gyakorlatilag semmi haszna nincsen, persze ha valaki rájön és elküldi a címemre azt szívesen veszem!!

TANSZER: majdnem minden egyorrú találkozik vele életében. Beszerezhető majdnem minden APISZ shop-ban.

GO RAIDING: Skinhead barátaiŋkkal betörhetünk egy 576 kbyte shopba. Új stuffok is így szerezhetők be.

Főételek:

BUY ARMOURY: elkölthetjük az összes pénzünket. A következők közül lehet válogatni:

CoV	139.—
CoV évkönyv	449.—
CoVboy világ	239.—
Pub	1000.—

READ CoVboy világ: ugyanaz mint az előző csak a CoVboy világra vonatkoztatva.

Dessert:

FIRST AID: a sebesült lémerjeinket DoT veszi kezelésbe. (Getto Világokat osztogat).

A game:

Ha megtámadunk egy HQ-t, ki kell választani, hogy milyen fegyverrel akarunk támadni:

CoV: elég hatásos fegyver. Ha ezt választjuk, az NMI HQ poporálicáziótś#$%#X **(Segítsetek neki, megharapta a billentyűzet! — CoVboy)** szóval az csökkenni fog pár fővel (leszív 80-90 HP-t, AC-t, DX-t, ST-t, IQ-t).

CoV Évkönyv: szintén hatásos, bár a CoVboy Posta hiánya miatt IQ-veszteséggel nem jár.

CoVboy Világ - Az NMI azonnali kihalása.

CoVboy: Volt még pár hint a végére, de azt majd inkább egy Adventour-különszámban próbáljuk ereszteni. Na tessék: még mondják, hogy nem fejlesztenek 64-re új csodákat! Khm. Nincs szerencsém. Levél is van:

Hello CoVboy!!!!

Miért nem válaszoltál előző levelemre??? **(Levél? Milyen levél? — CoVboy)** Na jól van megbocsátok, de ha erre sem válaszolsz akkor sört sem kapsz! **(És levelet? — CoVboy)** Van 1 pár kérdésem hozzátok/ hozzád:

Nr.1: Tudod szabadidőmben demokat írogatok (próbálok), de sajna ehhez szükségem volna 1 TURBO ASSEMBLER 6.0-ra. Hol lehet azt megszerezni? Lehetőleg ne azt válaszold, hogy valamelyik szakboltban biztosan van. **(Valamelyik szakboltban biztosan van — CoVboy)**

Nr.2: Hogyan lehet hozzájutni MIRROR, LAME OVER, PARALYZED BYTES és más színvonalas demokhoz? **(Több esély is kínálkozik: először is úgy, hogy elküldik neked egy ilyen kis versikével, hogyaszongya:**

Azt mondja a fáma,
Ha nem vagy nagyon láma,
Endjuvgát postaláda
Lesz in it demo, duma, s dáma.
(Meg margarin, ami Rama.

(Huh, de rossz napom van! (Ráadásul belegabalyodtam a zárójelekbe. Segítség! Lajos, mentsél ki! Mindegy, becsukok egy párat a biztonság kedvéért:)))))))))))) Na, így már mindjárt más. Szóval ott tartottam, hogy ha a versikés megoldás nem üzemel, akkor elmész ilyen klubokba meg ilyen partikra. Duna-parti, Tisza-parti, kikaparti, Klub Klux Klán, meg ilyenek. Javaslom az álruhát: titkold el, hogy a Láma ETO igazolt játékosa vagy, add ki magad inkább tibeti illetőségű cocktail krékernek. Odamész ahhoz a humanoidához, aki a legmagasabban hordja az orrát (szabadteri partikon messziről hallható a gurgulázása, mert beleesik az eső), és nagy flegmán közlöd vele, hogy mindössze 100 rénes forintjába fog kerülni, és hajlandó vagy helyet szorítani eyeknek a cuccoknak adathordozóidon. Nem, inkább adja ő a lemezt is. Ha ez a grandiózus üzleti ajánlat sem veszi le a lábáról, akkor ígérj neki 100 rénes pofont. Próba-szerencse. Vagy megkapod őket, vagy felépülésed után újra próbálkozhatsz. Hirtelen nincs más ötletem, de gondolom, ennyivel is sokat segítettem rajtad. 2.400+ÁFA — CoVboy))

Nr.3: Elolvastad 1általán előző levelemet??? **(Mi vagyok én, RECOGNITA?! — CoVboy)** REEDEREI leírással kezdődött. **(Ilyen levél nem is érkezett. A LIEBELEI-leírásod meg benne volt a #49-ben — CoVboy)**

TÖRÖK GYULA, Veresegyház

Tour de Pia

Sörök: Ha igazán különlegességeket akarsz inni, akkor elmész Brüsszelbe, 80 Bef-ért (CoVboy, csak a te kedvedért: Belga frank) váltasz a Lufthaven-től Bruixelles Nord-ra jegyet, és elmész (az InterCity a 7. vágányra fut be, onnan a kijárat 320 méter (de csak kb., az is lehet, hogy 325)) a főbejárathoz. Azon (Főbe-kijáró) kilépve elmész a városháza terére (kb 7-800 méter, nyugodtan lehet kérdezősködni, mivel minden második ember tud franciául, vagy ha úgy jobban tetszik afrikaansul beszél. Érdekességként megemlítem, hogy kb. minden 100. emberrel lehet pár szót beszélni japánul is. Onnan már igazán csekély sétával (800-1000 méter) eljuthatsz a Pisilő Kisfiú szobrához. Innen kb. 100 méterre van egy vendéglő, ahol cigányzenét játszanak, és értenek magyarul... Errefelé legalább 200 sörkiméres található, mindegyiknek van természetesen saját specialitása. Feltétlenül megkóstolandó: Belle Vue Kriek, lehetőleg üveges érlelésű; McEwan's Scotch ale; Duvel; Jevel; Bourge des Flandres; ha nagyon be akarsz nyomni, akkor tudsz akár 30 fokos, (alkohol-fokos!) sört is venni. **(Ugyan már! Az csak egy laza koktél, az is csak levezetőnek. Nekem a Lajos hozott Svájcból olyat, ami 36 fokos volt. Rázásra robban — CoVboy)**

Figyelmeztetni tartozom mindenkit, hogy nagyon ajánlatos annyira józannak maradni, hogy ne kelljen botrányos részegség miatt ismeretséget kötnie a rendőrökkel, mivel amellett, hogy azok rohadt udvariasak, általában 4 nyelvet beszélnek folyékonyan (a primitívebbje "csak" hármat), és elég kemények! (Volt alkalmam látni egyik részeg honfitársamat, aki a kyokushinkai indulót énekelte, mire a rendőr közölte vele, hogy csöndesebben vigadjon, mert már 10 (PM) óra elmúlt. Szegény kölyök elkezdte biztatni a derék közeget magyarul, hogy éljen vadházasságban az utcalány anyjával, s "nyomatékul" adott egy hizagerit a rend őrének. Hát mit ne mondjak, szegény kölökkel föltörölték a főteret... **(Nem tudta syegénykém, hogy a magyar világnyelv? — CoVboy)** Persze mielőtt nagy taps(!) közepette betuszkolták talpig bilincsben (amíg ruházták szabad volt a keze, lába!) egy járőrkocsiba azért még közöltem vele, hogy egy nagy marha, s a shotokan indulót énekelgetve magára hagytam gondjaival. Mint később megtudtam, még aznap este kiutasították az országból. **(Ennél szebb eredményt egy magyar turista nem is nagyon érhet el — CoVboy)** Belgiumról tudni kell továbbá: Brugge-ben lehet hozzájutni: a belgák által legrégebben gyártott sörhöz, 215 frank ellenében (320 díszdobozban két pohárral). Gembloux-ben az alkoholtól megcsömörlöttek 80 frankért az agrártudományi egyetem Coffeteerjében (a hátsó részben) annyit ehetnek, amennyit a tányérjukra rá tudnak púpozni. Helyi nevezetesség a bowling pálya, ahol 300 frank körül van egy tábla, 200 frank a cipő (megjegyezném, hogy a 20-

astól az 56-osig van minden méret) és általában 32-64-70 féle sorük van állandóan készleten. Namur-ban a kastéllyal szembeni (kb. 10 km az állomástól, de megéri!) kávézóban mérik a legfinomabb barna sört egész Belgiumban, viszont ugyanott nem szabad sárgabarackból készült seritalt inni, mert pocsék! Legpraktikusabb utazási eszköz a vonat; érdemes (nemzetközi vagy belga diákigazolvány birtokában!) megvenni 960 frankért a 16 utas jegyet. Mielőtt befejezem a témát: általában majd' mindenkivel szót lehet érteni angolul.
Üdv.: MurSoft, the GOD!
CoVboy: A 'Pisilő Kisfiú'-tól ötleteim támadtak, szóval sietősen válaszolok. Kösz az útleírást Mr. Bädecker. Ön bármerre issza magát, csak szóljon nekem is: ön hozza a készpénzt, én pedig az ivófelszerelésemet (legalább megmutatom, milyen nagy is az a Gigabyte). Ugyan Dada mester a nyelvtudós, de ő most távol van (asszem börtönben, mert nem emlékszem, hogy 'zárt helyen' vagy 'zárthelyin' volt-e a pontos meghatározás, de már úgyis tele van nyomdahibával ez az egész újság), szóval csak én tudok szerényen érdeklődni, hogy afrikaansul nem inkább ott Afrika déli csücskében, ay ex-apartheidai Transvaalban csevegnek? Mondjuk tök mindegy, mert a működésben levő giga teljesen nemzetközi hangokat ad... Na jó, futi-futi, mert most már tényleg gondjaim vannak!

Itt megállunk egy pöttyet. E helyütt tudatom a 1. Olvasóval, hogy csak elképesztő jóérzésem diktálja, hogy folytassam. A Müller nem rajzolt nekem semmit! Jogos a kérdés: ki az a Müller?! Hát az a Getto. De miért nem rajzolt nekem semmit (leszámítva azt a tehenet hátulról). Átok rá, hogy nekem ennyit kell pötyögnöm! Nőjön hosszú haja, és marasztalja el őt a történelem ítélőszéke.

Forgókínpad

Hány CoVpostát kell átböngészni a teljes meghülyüléshez? NAGY ISTVÁN, Szeged
CoVboy: Érdekes kérdés. Az attól függ, ki hogy bírja. Először is javaslom, kezdd el megrendelgetni az összes számot visszamenőleg. (Nem kellenek az ilyen olcsó kifogások, hogy már megvannak!) 1 szám - 1 adag. Ez már szemmel látható hatást fog elérni. Utána még rendelj egy ilyen CoVboy Világot, vagy mi a szösz, és rágd át magad egyszerre rajta. Szakavatott kábítószeresek ezt hívják Arany Lövésnek... Kellemes hülyülést, küldöm a csekkeket.
Tisztelt Felelőtlen Szerkesztő!
Nemrégiben került kezembe a Commodore Világ újság, de van amit nem értek: mi köze van a Commodore Világ rövidítésének (CoV) holmi CoVboyokhoz meg tehenekhez. Ráadásul minden újságjukban az általuk készített illusztráció valamilyen kapcsolatban van a marhákkal (tehenekkel), vagy a marhapásztorokkal (covboyokkal). Kérem mielőbbi válaszukat: FÖLDI NORBERT, Budapest
CoVboy: Aha. Ez a kérdés már engem is többször foglalkoztatott, de mindig találtam valami sokkal fontosabbat, ami lekötött. Hm, hát miért is van köze a CoV rövidítésének (CoV) a holmi covboyokhoz meg tehenekhez. Mi az, hogy holmi? Nekem itt ne holmizálják! Egyébként fogalmam sincs. Az illusztrációs dolgot azt mondjuk értem: azért van kapcsolatban a marhákkal, mert azokkal vagyok körülvéve; azért van kapcsolatban a tehenekkel, mert azokkal meg én szeretném körbevetetni magam (ebbe most ne bonyolódjunk bele, mert ez elég zűrös ügy); a marhapásztor viszont teljesen tiszta: a munkanélküli központból küldtek ide. Egyéb kérdés?
Kérem Önt, hogy ha módjában áll, a hiányzó 45 sz-ú Commodore Világot számomra pótolja, bár tudom, hogy egy előfizetői díjért adott esetben két lapot küldeni nem üzlet (már ha az elsőt elküldték!) NAGY LÁSZLÓ, Eger
CoVboy: Az tényleg nem üzlet. Ennél már viszont sokkal fejlettebb marketing-koncepciót dolgoztam ki: két előfizetői díjért küldünk egyet. Már felszólítást, hogy miért nem fizet elő. (Message: Lajos küldj neki #45-öt, mert énekelni fogok!)
A CoV egy nagyon veszélyes betegségcsoport okozója, itt van pl. CoV-függőség levélírási kényszer. A fertőzés gyorsan terjed. Elég, ha valahol CoV-on röhögő, CoV-ot olvasó, sőt CoV-pólós emberkéket látsz — te is megfertőződhetsz. A fertőzés után rögtön veszel egy CoV-ot. Itt kezdődik a függőség. A függőségnek több stádiuma van:
1. A korai szakasz: néha (nem mindig!) veszi a CoV-ot, és a címlapot vizsgálva dönti el, hogy megveszi-e.
2. A közép-korai szakasz; többnyire megveszi a CoV-ot, a címlapot nem sokszor nézi (néha érdekli, hogy milyen leírások vannak benne), ha bejáratott újságosánál nem kap CoV-ot, akkor nem sokat jár utána.
3. A középső szakasz; mindig megveszi a CoV-ot - potenciális vevő, rendelhet a régi számokból, gondolkodhat a levélíráson. (Tipikus kritizáló)
4. A késői szakasz: előfizető, majdnem minden CoV megvan neki, évkönyve is lehet. Ha levelet ír, abban véleményez, vagy kérdez.
5. A "vérmes" szakasz; tuti előfizető, minden CoV megvan neki (évkönyvek is), leveleiben infókat és hülyeségeket is írhat, lehet CoV-pólója.
6. A menthetetlen szakasz; évek óta előfizető, mindent évekre előfizet (évkönyv, CoV), megvannak neki még a Spectrum-világok is. Levelében tömény hülyeségeket ír, egy ruhatárnyi CoV pólója van, amerre jár "COV IS THE BEST!" feliratok maradnak utána.
4. Természetesen a szakaszok között lehetnek átfedések is.
A függőség igen veszélyes. Eleinte a CoV még csak feldob, később már nem tudsz nélküle élni. (Mint valami kábítószer...) Ennek anyagi következménye is van havi 139 Ft + évente 1 évkönyv ára (esetleg még különszám is).
CoVboy: Dr. Levélíró gyönyörűen leírta a kórismét. OK. Na de hogyan gyógyítható?
A dinoszauruszok kihalása, és a zember megjelenése között élt a földön a latin néven TOJÚSZKOTLUSZ, magyarosítva BÚVÓTYÚK. Ez egy roppant érdekes tulajdonságú faj volt, ugyanis az álcázást, rejtőzködést és a környezet színéhez alkalmazkodást fejlesztette mesteri tökélyre.
Természetes élőhelye a nádas volt, de oly roppantul jól beleolvadt környezetébe, hogy ha éltél volna abban az időben, és ránéztél volna a nádasra, ami előtt akár 2 (6) db búvótyúk is álldogál — nem láttad volna őket, csak a nádast! Mint neked is feltűnt, manapság emberek milliárdjai számára ismeretlen ez az élőlény.
Nem véletlenül: ugyanis kihalt.
És tudod miért? Mert olyan tökéletes volt az álcázásuk, hogy a kakasok sem találták meg a nádasban a jércéket!
Te szent teremtő! Gondolkodtál már azon, hogy 50 év múlva ki fogja vezetni a CoV postát?
CoVboy: Életképtelen fajta lehetett. A jérce úgy elbújt, hogy a kakas meg se találta? Szegény. Attól a kis örömtől is megfosztotta magát... Nyilván innen származik, a 'hülye tyúk' típusú kiszólás. Persze meg van a véleményem a tehetségtelen kakasokról is — nem igaz, hogy az egész nádasban nem találtak egyetlen tyúkot sem! Hogy ki fogja 50 év múlva a Postát vezetni? Tudja az ördög! Addig is fizess elő CoV-ra, hogy legalább annyit megtudj, hogy jövőre, mi lesz a helyzet!

A vertikális CoV Megatenisz szabályait lásd odalent

A vertikális CoV Megatenisz szabályait lásd odafent

Még ilyet...

Dear CoVboy & Cov Team!
Levelemet azzal kezdem, hogy hálámat kifejezzem azért, mert ilyen gyorsan válaszoltatok eddigi leveleimre. **(JÉZUSOM! Itt valami fatális tévedés történt... — CoVboy)** Itt ülök a Windows előtt és egy értelmes mondat sem jut az eszembe. **(Ezt ismerem, így készül a CoVboy Posta is — CoVboy)** Kérdeznék valamit kedves DADA-tól: A programok elején hirdetett SCANNER nevezetű PC-s lemezújság létezik-e még, és ha igen, hol lehetne megrendelni?
Még valami a Cov'93/94-es Évkönyvvel kapcsolatban. A Modemek világa című nagysikerű fejezet végén valamit nem értek, mégpedig a hibajavítással kapcsolatban. Dada barátom azt írta — idézem —: "kössünk össze egy két Mikrofarad/100 V-os kondit és egy 5 kOhm-os ellenállást". Ez eddig OK is, de aztán nézzük csak lentebb a rajzot: ott két 1 mikrofarados kondi (ami ugyan megvan 2 m.farad), de mondjuk 200 V-os. Ez végülis nem lenne baj, de már az 5 kOhm-os ellenállás helyett a 2.7 kOhm-os működni fog-e? Magyarul azt kérdezem melyik a helyes adat? Kérlek írd meg! No nem azért érdeel, mert én is modemezni akarok (mert lehet, hogy ez nagyon jó dolog), hanem azért mert ÉN is ugatom valamennyire ezeket a dolgokat és kiváncsi vagyok, hogy műkszik jól.
Most lenne 1pár kérdésem a Cov Team-hez: Mi a kedvec söröcskétek? (Ez azért fontos mert már küldeni akarok 1 KARTON valamilyen Beer-t).
Milyen lemezt küldhetnék (esetleg) 5,25 vagy 3,5 és DS HD vagy DS DD) ajándékba. Mikor lesz pillanatfelvétel a CovHQ-ról.
Tisztelettel: SZATMÁRI ZOLTÁN, Debrecen
**CoVboy: Ez egy ilyen Guiness-levél, vagy mi a szösz — hát ilyet nekem még senki nem írt, hogy 'milyen gyorsan válaszoltam'! Nahát! (Ki a jóég volt az?!) Ez a levél is még csak három hónapos, és én máris válaszolok rá! Egyszerűen elképesztő ez a sebesség. (Vigyázz, fiam, csak el ne kapasd őket!) (Úgy veszem észre, kezdek magamban beszélni. Sebaj.) Szóval — mit is kérdeztél? Ja igen, a Dada. Igen, van ilyen ápoltunk. Nem, sajnos most nem beszélhetsz vele. Elektrosokkon van. Azt igazából nem tudom, hogy 2.7 vagy 5 Ohmo liposystem ez az izé, de én is marhára értek az ilyen bizgentyűkhöz, szóval a kérdésre mindenképpen tudok válaszolni. Ha valakinek ez nem lenne elég, annak elmondom, hogy az egész hebrecét én terveztem. Alapvetően indián kommunikációs szakemberek megrendelésére készült, introzene by Deep Purple (Smoke on the Daughter, vagy valami hasonló), words& lyrics by Füst Milán. Tök jól működik. Egyébként a Dada mit írt, mit kéne csinálnia...?
Hopplá! Senki ne mozduljon! Sört óhajt küldeni a t. levélíró? Egy kartonnal? (Miért csak eggyel?) Jöhet. Tökmindegy, milyen típusú — jöhet. Ez esetben rendkívül gyors válaszra számíthatsz kedvesdrágaédesaranyos barátom. ('Nedves Levélíró! Blablablagluglubőff. Mielőbbi válaszát várja — CoVboy). Az alkoholfrei-kategóriát mondjuk nem kell nagyon erőltetni, de csak ha az van, az is jó. Majd megissza Getto — hízni attól is tud.
Lemezek? Ajándékba? Óh. Bármilyen megfelel. Csak sok legyen. Hely van. Készpénz nincs esetleg? Nem, igazán nem terhel meg vele szépséges levélíró úr. Javasolnám, hogy az Öncsodálatossága körül levő minden mozdítható tárgyat küldje el ide. És akkor majd lesz pillanatfelvétel a HQ-ról. (Egy pillanat alatt felvesszük a cuccot, aztán eltűnünk, mint az aranyóra.) Várom a pakkot, addig is puszi...**

A lecsó

Napjainkban sokan kérdően néznek mikor feltesszük nekik a kérdést: - Mi a lecsó?
Ezen a társadalmi problémán, népbetegségen próbálok most segíteni elkövetkező cikkemben, melynek megírásában sokat segített Besenyő István úr is.
A Lecsó eredetileg egy sztangaorleogán (lápi csehó) népi kifejezés, amit később átvettek fejlettebb kultúrák is. Eredeti jelentése természetesen még nem a napjainkban használt Lecsó volt, hanem ősi sztangaorleogán népek — paprika+paradicsom+némi husi — által készített ételt fedte. Ez bizony nagyon régen volt. Történelemkutatók még ma is vitáztak rjata, hogy mikor is? Durván akkor lehetett, mikor Ren Hundolf német szatír feltalálta a Ingkichsenblöwenstauerbingenzleichen-t. Ez egy atmoszférikus fedőjeleket észlelő műszer volt, aminek nagy hasznát vették a Lecsófőzésben. Igen-igen, ne tessék csodálkozni. Volt amikor a Lecsót még főzték. Napjaink kaktuszainak elképzelhetetlen, hogy valaha is főzték volna ezt a nemes eszmét. Mert a Lecsó napjainkban eszmévé nőtte ki magát. Erről így nyilatkozik Ben Szurkin állami kaktusz:
— Nincsen kaktusz tüske nélkül, meg is halnánk Lecsó nélkül. Nem léteznék anyám nélkül, sem nem meg az apám nélkül.
Micsoda vers. Pazar rímek ámító kavalkádja. Ráadásnak még egy idézet, Kin Tüsev kaktuszimitátortól:
— Ha lak ik a rusz kik elek város tos Hiba latau hal...
Eredetileg Kiu Tüsev fedezte fel, hogy a Lecsó tud menni, mikor egy fél évi kiküldetés után a kintfelejtett Lecsója nyitott neki ajtót. Kin Tüsev, Ben Szurkin, nagy nevek. De van még egy náluk is nagyobb név: BIG TUSZ. ő volt aki egy egész könyvet írt a Lecsókról. Az ő nevéhez fűződik a Tatárbifsztek kontra Lecsó per jegyzőkönyvének gondos elemzése, melyből egyértelműen kiderül, hogy a Lecsó-nál okosabb kaktusz nincs csak a Tatárbifsztek. Ekkor jelentek meg az első Tartárok (MÁRTÁSkát hordtak, márkás táskát, kásás hántását látták a vámárunak, Ádám-t várták, dá nám jatt). És itt érkezünk el napjainkba (vagy tán a lap aljára?), amikor minden kaktusz tudja:
— Szép a nap, de szebb egy tál bableves... mi is az a BABLEVES? Erről legközelebb. Kaktusz Ede-(komplett bolond).
CoVboy: Ismeretlen szerző műve. Nem biztos, hogy gyógyítható. Viszont a Posta egyre jobban lezüllik. Most már tele van pudlikkal, nudlikkal, és — ha ez így megy tovább, hamarosan — Kudlikkal...

Ennyit mára. A többit majd a karácsonyfára.

R&M COMPUTER

MIXIM

Üzlet

1085 Budapest, József krt. 36.
Tel/FAX: 210-2800

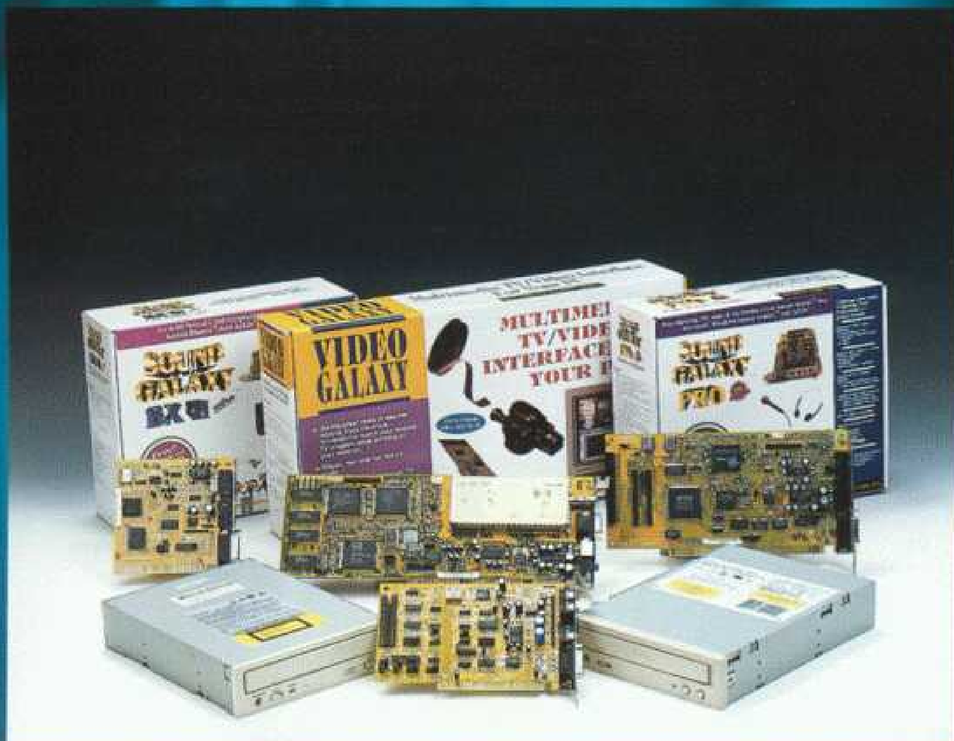
Üzlet és szerviz:

1092 Budapest, Erkel utca 13/a
Tel: 217-8762, 217-9347,
218-5144 FAX: 218-5099

Nyitvatartás: Hétfő–Péntek 9–18 óra

Multimédia eszközök, lemezek szenzációs áron !

Sound Blaster 2.0 kompatibilis hangkártya multi CD	4.480,-Ft
Sound Blaster kompatibilis 16 bites hangkártya multi CD	7.975,-Ft
Ultrasound 16 bites wavetable hangkártya	25.900,-Ft
AZTECH CD ROM dupla sebességű	14.700,-Ft
Panasonic CR 562 CD ROM dupla sebességű	17.500,-Ft
Cinerama MPEG kártya (SVGA,PAL,NTSC)	39.550,-Ft



Multimédia CD lemezek hatalmas választékban !

101: Only the...
5 Foot 10 Pak
7th Guest
9000 Sounds
AD&D Dark Sun - Shattered Lands
AD&D Dungeon Hack
Aegis: Guardian of the fleet
Air Warrior Super VGA
Alone in the Dark
Apogee Game Pack 1
Apogee Game Pack 2
Apogee Games Companion
Arctic Baron
Betrayal at Krondor
Betty Boop
Bloodnet
Bugs Bunny
Buzz Aldrin's: Race into Space
C.H.A.O.S. Continuum
Capstone Casino Collection
Caricaturas Classicas
Castles II
CD-Romix: Prime 1
City 2000
Civilization & Railroad Tycoon
Classic Cartoons
Comanche with Missions
Companions of Xanth
Complete Ultima VII
Conan the Cimmerian
Cyberrace
Dagger of Amon Ra
Deathstar Arcade Battles
Dennis Miller: That's News to Me
DOOM - Companion
DOOM - Manial
Dr. Clip Arts
Dr. Fonts
Dr. Games for DOS volume 1
Dr. Games for DOS volume 2
Dr. Games for WINDOWS volume 1
Dr. Graphics
Dragons Lair
Empire Deluxe: Masters Edition
Encyclopedia of Sound
Eric the Unready
F-117A Stealth Fighter
Falcon Gold
Font Elegance
Fonts Platinum
G.O.R.G.
Game Master 4th Edition
Games 94
Games Platinum
Gateway II: Homeworld
Genghis Khan
GIFs Galore
Goblins 3
Grandest Fleet, The
Grandmaster Chess
Graphic Photos
Gunship 2000
Hard Days Night
House of Games II
Humans 1 & 2
Images of NASA Collections
Indiana Jones Fate of Atlantis
Iron Helix
Legend of Kyrandia
Legend of Kyrandia II
Lost in Time
Lunicus
Mad Dog II - The Lost Gold
Mad Dog McCree
Maniac Mansion: Day of the Tentacle
Mantis Stealth Fighter
Media Clips: 3 Pack
Microsoft Golf
Multimedia Value Pack
MVP Game Jamboree
Myst, The
Night of the Living Dead
Oregon Trail
PC Games 2 the Maxx
PC Super Games
Porky Pig
Power Utilities
Privateer - Wing Commander Series
Programmer CD
Psychotron, The
Quantum Gate
Rebel Assault
Return to Zork
Satan
Sentfactor Photo CD
Shadow of the Comet
Sights & Sounds 2 the Maxx
Sim City Enhanced
Sink or Swim
Star Trek 25th Anniversary
Stellar 7
Taskforce 1942 Designer Fonts
Too Many Type Fonts
Tower of Fear
Ultima I-VI
Video Game Solution CD
Wacky Funsters
Warplanes
Wolfenstein 3D & Blake Stone

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel/FAX: 149-6165, Tel.: 140-2101
1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267
Fax: 251-2385, 220-1643
Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.
Szervizünk: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 500/500 Plus	23.992,- Ft
Commodore Amiga 600	28.792,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.992,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
+ 250 MB Hard Disk (2.5 inch)	36.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	23.992,- Ft
C= Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/0MB	239.920,- Ft
C= Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/0MB	143.920,- Ft
PHILIPS 8833-II. Stereo monitor	31.992,- Ft
Microvitec Multiscan 1438 Monitor (Amiga, PC SVGA)	55.992,- Ft
Commodore A-570 CD meghajtó Amiga 500/500Plus-hoz	11.192,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3.992,- Ft
Commodore C-64/II.	7.432,- Ft
Commodore C-64 Game set	7.992,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	7.992,- Ft
Commodore Datasette	2.792,- Ft
Commodore MPS 1270 Printer (C64-hez)	15.920,- Ft
Commodore Amiga ->Euroscart kábel	392,- Ft

Joystickok	Árak
Joystickok széles választékban kaphatók (Dynamics, Quickshot)	696,- Ft-3.032,- Ft

Mágneslemezek	Árak
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 5.25" MD 2HD lemez	552,- Ft
Maxell 3.5" MF 2HD lemez	872,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264,- Ft
FUJI 3.5" DSDD lemez	632,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	680,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	288,- Ft

Memóriabővítők	Árak
512 Kb-os órás bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	5.592,- Ft
2.0 Mb-os órás bővítő Amiga 500/500 Plus-ba	7.992,- Ft
0.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
1.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
2.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
4.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	???,- Ft
8.0 Mb-os órás fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	11.992,- Ft

Sega Termékek	Árak
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	18.392,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	39.192,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	31.992,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re	72,- Ft
Noris porvédő C-64 II-re	632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	392,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	???,- Ft
Swifty Mouse Amigához	???,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	???,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Sound Enhancer Amigához	1.992,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	792,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2.392,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.392,- Ft

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega program! Árak: 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig !

Az ACOMP Kft. PC ajánlata:

Alaplapok	
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (CHIP, AMI)	9.992,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.784,- Ft
486SLC2-50 Mhz	12.120,- Ft
486DX-XMhz 256Kb Cache, 3 VESA (Dark Green, OPTI, Win AMI)	9.600,- Ft

Processzorok, koproc.-ok	
486DX-33 Mhz CYRIX	12.060,- Ft
486DX-33 Mhz AMD	17.440,- Ft
486DX-33 Mhz INTEL	19.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	13.992,- Ft
486DX-40 Mhz AMD	18.080,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	15.728,- Ft
486DX2-50 Mhz AMD	19.992,- Ft
486DX2-50 Mhz INTEL	20.992,- Ft
486DX2-66 Mhz CYRIX	23.992,- Ft
486DX2-66 Mhz AMD	21.992,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	23.920,- Ft
486DX2-80 Mhz AMD	26.992,- Ft
486DX4-75 Mhz INTEL	52.480,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	62.560,- Ft
INTEL PENTIUM 66 MHz	63.440,- Ft
INTEL PENTIUM 90 MHz	86.360,- Ft

FAX-modemek	
ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	4.400,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.280,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	18.040,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	24.160,- Ft

CD-ROM	
PANASONIC CD-ROM dupla sebesség vezérlővel	15.696,- Ft
PANASONIC CD-ROM tripla sebesség AT BUS	23.920,- Ft

Hangkártyák, Kézi scanner	
Sound Blaster passzív hangszóró (1 pár)	1.344,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS (1 pár)	2.400,- Ft
Sound Blaster aktív hangszóró XBASS 2 (1 pár)	11.760,- Ft
Sound Blaster 2.0	5.992,- Ft
Sound Blaster Pro-2	10.240,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.992,- Ft
Sound Blaster 16 MULTI CD	16.800,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	35.360,- Ft
Gravis Ultra Sound	18.992,- Ft
Gravis Ultra Sound Max	28.992,-Ft
Mono kézi scanner 256 szürke + SW	13.360,- Ft
GENIUS color kézi scanner + SW	26.960,- Ft

I/O kártyák	
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.376,- Ft
IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.080,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	2.920,- Ft
Trident 9000C VGA 512KB RAM	3.760,- Ft
Trident 8900D VGA 0KB	6.992,- Ft
S3 VGA 1/2 MB, VESA, TC	9.360,- Ft
TSENG ET 4000AX VGA 1MB, Vesa	11.240,- Ft
Tomahawk 1/1 MB, Vesa TC, GUI	11.552,- Ft
Sky Eagle 1/2 MB, Vesa TC	15.360,- Ft

Ramok, Winchesterek	
414256 DIP RAM	512,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.384,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	4.296,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	13.992,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns 36 bit	15.992,- Ft
8 Mb SIMM 70 ns 36 bit	32.992,- Ft
16Mb SIMM 70 ns 36 bit	63.992,- Ft
210 Mb Quantum winchester	17.360,- Ft
240 Mb TEACwinchester	19.992,- Ft
340 Mb Western Digital winchester	20.992,- Ft
420 Mb Conner winchester	22.160,- Ft
520 Mb Maxtor winchester	29.992,- Ft
1400 MB Quantum SCSI winchester	111.992,- Ft
2200 MB Quantum SCSI winchester	139.992,- Ft

Monitorok	
14" Mono (1024x768, 0.28) DTS	10.480,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION	23.520,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION NI, LR	27.840,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., DAEWOO	25.992,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) DAEWOO	28.480,- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) AXION	35.992- Ft
15" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	38.520,- Ft
17" SVGA (1280x1024, 0.28, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	89.600,- Ft
21" SVGA (1280x1024, 0.26, Low Rad., NI, DIG) DAEWOO	208.000,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE +	14" mono VGA 256KB			14" AXION color SVGA + 512KB VGA kártya				
2S1P1G, 101 gombos bill.	210MB	270MB	420MB	210MB	270MB	420MB	520MB	720MB
A386SX-40MHz 2MB RAM	56.280,-	58.912,-	61.080,-	70.344,-	72.976,-	75.144,-	82.976,-	102.976,-
A386DX-40, 128KC, 4MB RAM	67.496,-	70.128,-	72.296,-	81.560,-	84.192,-	86.360,-	94.192,-	114.192,-
C486 SLC33, 64KC, 2MB RAM	59.304,-	61.936,-	64.104,-	73.368,-	76.000,-	78.168,-	86.000,-	106.000,-
C486 DLC40, 128KC, 4MB RAM	70.384,-	73.016,-	75.184,-	84.448,-	87.080,-	89.248,-	97.080,-	117.080,-
C486 DX33, 256KC, 4MB RAM	79.164,-	81.816,-	83.984,-	93.248,-	95.880,-	98.048,-	105.880,-	125.880,-
C486 DX40, 256KC, 4MB RAM	80.384,-	83.816,-	85.184,-	94.448,-	97.080,-	99.248,-	107.080,-	127.080,-
C486 DX2-50, 256KC, 4MB RAM	84.004,-	86.636,-	88.804,-	98.068,-	100.700,-	102.868,-	110.700,-	130.700,-
A486 DX2-66, 256KC, 4MB RAM	90.224,-	92.856,-	95.024,-	104.288-	106.920,-	109.088,-	116.920,-	136.920,-
A486 DX2-80, 256KC, 4MB RAM	97.096,-	99.728,-	101.896,-	111.160,-	113.792,-	115.960,-	123.792,-	143.792,-
A486 DX4-100, 256KC, 4MB RAM	132.528,-	135.160,-	137.328,-	146.592,-	149.224,-	151.392,-	159.224,-	179.224,-
PENTIUM 60MHz, 256KC, 4MB RAM	165.000,-	167.632,-	169.800,-	179.064,-	181.696,-	183.864,-	191.696,-	211.696,-

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak ! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk !